Эксклюзивный репортаж: восемь новых отечественных игр! с. 90

ДОМАШНИЙ ПК

INTERNET • ИГРЫ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ МЕСЯЦА: XENOSAGA, SOUL CALIBUR II

АФЕРЫ В INTERNET – НЕ ДАЙТЕ СЕБЯ ОБМАНУТЬ

СВОБОДА ОТ ПРОВОДОВ

ТЕСТ РАДИОКЛАВИАТУР

LCD – НЕ РОСКОШЬ! СУПЕРТЕСТ

15-ДЮЙМОВЫХ ЖК-МОНИТОРОВ

РЕБЕНКУ В ПОДАРОК: ЦИФРОВЫЕ ФОТОИГРУШКИ





LCD МОНИТОРЫ FLATRON™

ДОВЕРЬСЯ ЧУВСТВАМ

iF design award winner 2003

Победитель в номинации лучшее дизайнерское решение года

FLATRON



FLATRON L2320A
Размер 23"
Яркость 200 кд/м²
Контраст 300:1
Цифровой вход DVI-I, DVI-D
USB концентратор
TV Тюнер, PIP/PBP, мультимедиа



FLATRON L1800P
Размер 18.1"
Яркость 250 кд/м²
Контраст 350:1
Цифровой вход DVI-I
Поворот экрана
Регулировка высоты экрана
USB концентратор



FLATRON L1810B
Размер 18.1"
Яркость 250 кд/м²
Контраст 350:1
Цифровой вход DVI-I
USB концентратор
Встроенный блок питания



FLATRON L1710S
Размер 17.1"
Яркость 250 кд/м²
Контраст 500:1
USB концентратор
Встроенный блок питания



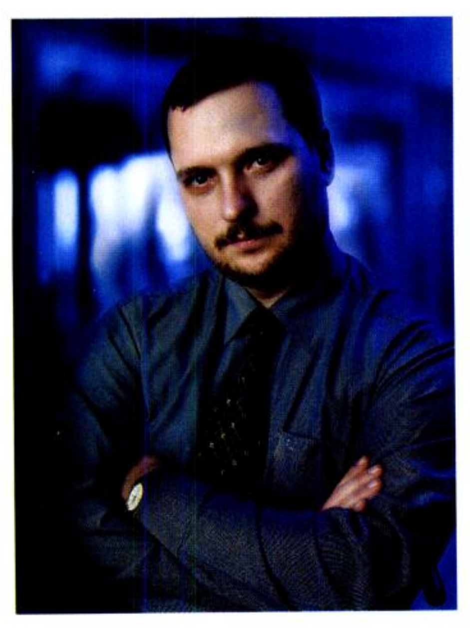
FLATRON L1510B
Размер 15"
Яркость 250 кд/м²
Поворот экрана
USB концентратор
Встроенный блок питания

Дистрибьюторы: Киев "DataLux" 249-63-03 • "ERC" 230-34-74 • **Запорожье** "Рома" (061) 224-02-64 • **Одесса** "Алгри" (0482) 37-97-15, 42-95-59 • "Prexim-D" (048) 777-22-77

Киев "НИС" (044) 234-38-38 • "e.verest" 464-77-77 • "Эпос" 462-52-68 • "К-трейд" 252-92-22 • "Компасс" 531-97-30 • "Нафком" 241-95-40 • "МКС" 416-11-81 • "Диавест" 455-66-55 • "Аспарк" 252-99-46 • "Скайлайн" 238-66-00 • "Спин Вайт" 239-24-57 • "Вектра Сервис" 245-40-68, 245-40-75 • "Каре" 490-6344 • "Тон-Интер" 227-04-63 • **Винница** "Интехсервис" (0432) 32-21-82 • **Днепропетровск** "Мастеркомп" (0562) 35-77-53 • "ТЮЗ" (0562) 32-03-50 • "Санторин" (0562) 92-33-44 • "МКС"(0562) 42-24-74 • **Донецк** "Техника" (062) 385-8255 • "Спарк" (0622) 55-52-13 • "АМИ" (062) 337-70-16 • "Интервест" (062) 381-02-72 • "МКС" (062) 292-93-03 • "Нэп" (062) 334-00-68 • "ФЛЭШ" (062) 381-76-00 • **Житомир** "А.Т.Трейдинг" (0412) 41-88-20 • **Запорожье** "Комп'ютерний всесвіт" (0612) 32-55-88 • "Мидис" (0612) 63-57-01 • "Фьюче Электроникс" (0612) 138-009 • "Рома" (061) 224-02-64 • "Фирменный магазин LG" (0612) 133-963 • "Ост-Вест" (0612) 133-893 • "Технолюкс" (0612) 347-331 • **Ивано-Франковск** "Хосе" (0342) 55-95-55 • **Кировоград** "Касп" (0522) 27-23-10 • "Бон аспект" (0522) 22-74-90 • "Дотар-профи" (0522) 234-551 • **Луганск** "Интех" (0642) 55-35-08 • "Протон" (0642) 61-09-99 • "Система+" (0642) 52-84-11 • **Львов** "Техника для бизнеса" (0322) 74-40-03 • "Нео-сервис" (0322) 40-31-21 • "Стек-Компьютер" (0322) 40-33-82 • **Николаев** "С.В. КОМ" (0512) 47-53-00 • "Дискавери" (0512) 35-49-43 • **Одесса** "Магазин LG" (048) 777-50-77 • "Н-БИС" (048) 777-70-70 • "Дискавери" (048) 777-22-66 • "Компьютерный Дом" (048) 728-70-28 • "Скайлайн Электроникс" (0482) 344-115 • **Полтава** "Золотой Слон" (0532) 50-13-50 • "Пирамида" (0532) 50-81-20 • Промэлектроника (0532) 50-92-52 • **Ровно** "Фортеця" (0362) 22-67-64 • **Севастополь** "ВЕСС" (0692) 55-70-00 • **Симферополь** "Вито" (0652) 24-99-81 • "Ту Би" (0652) 51-88-88 • **Сумы** "Кварк" (0542) 210-640, 210-461 • **Тернополь** "Озон" (0352) 22-65-42 • **Ужгород** "Инфосфера" (03126) 1-66-62 • "Смок" (03126) 15-444 • **Харьков** "МКС" (0572) 14-95-21 • "Юником" (0572) 28-22-80 • "Смит" (0572) 40-94-34 • "Спецвузавтоматика" (057) 712-18-38 • **Херсон** "ЛТ" (0552) 42-56-03 • **Черкассы** "Сокол" (0472) 45-02-35

Киевский центральный сервисный центр "Лагуна Сервис": тел. (044) 412-42-19





Пришло ли время для LCD в Украине?

Именно так называется одна из самых популярных за последние время веток на форуме ITC Online. Участники этого обсуждения сами же и дают ответ на поставленный вопрос: «Да, пришло». Редакция «Домашнего ПК» подтверждает этот вывод тестированием 15-дюймовых моделей LCD-мониторов, опубликованным в текущем номере журнала.

Когда мы в первый раз провели тест TFT-мониторов в январе 2000 года, многие читатели с недоумением восприняли этот материал. Действительно, в то время цены на подобные устройства были заоблачные, а конкурировать с классическими ЭЛТ-дисплеями по качеству изображения они не могли. Скорее, это было имиджевое решение для офисов тех фирм, которые хотели продемонстрировать коллегам и конкурентам собственную респектабельность. Прошло всего три года, и сейчас многие пользователи уже всерьез задумываются о приобретении LCD для домашнего использования.

Если проанализировать таблицы еженедельника «Hot Line», то легко заметить, что сегодня количество предложений LCD-мониторов в Украине (670 позиций от 117 компаний) сравнялось с числом предложений ЭЛТ-дисплеев с диагональю экрана 17–19 дюймов, т. е. именно тех моделей, которые и стоит покупать для дома. И совершенно ясно, что в скором времени это соотношение изменится в пользу LCD, а уже через двачтри года они полностью вытеснят ЭЛТ-мониторы с рынка домашних устройств.

Сейчас стоимость младших 15-дюймовых моделей LCD, которые вполне можно сравнивать с ЭЛТ 17", самыми популярными у домашних пользователей, достигла $300, а к концу года она должна опуститься до $240. Так что, вероятнее всего, уже осенью такие мониторы попадут в рекомендуемые нами в рубрике «Советы покупателям» модели ПК среднего уровня. А к концу 2004 года цена и на LCD 17" достигнет отметки $300–350.

Избавились новые модели TFT-дисплеев и от такого недостатка старых устройств, как «замыливание» изображения в динамических играх. Сейчас, после проведенных нами доскональных исследований, мы с уверенностью можем рекомендовать модели с малым временем отклика матрицы даже самым требовательным геймерам.

А уж о таких параметрах LCD-мониторов, как малый размер и отсутствие вредных излучений, и говорить не приходится. Каждый, кто заботится о своем здоровье и экономит место на столе (попробуйте разместить дома ЭЛТ-монитор 19"), выбирает TFT.

Одним словом, сейчас уже можно сделать вывод о наступлении эры LCD не только во всем мире, но и в Украине. Что дальше? OLED-дисплеи, электронная бумага? Поживем – увидим, ведь на примере LCD мы уже почувствовали стремительный прогресс информационных технологий. То ли еще будет.

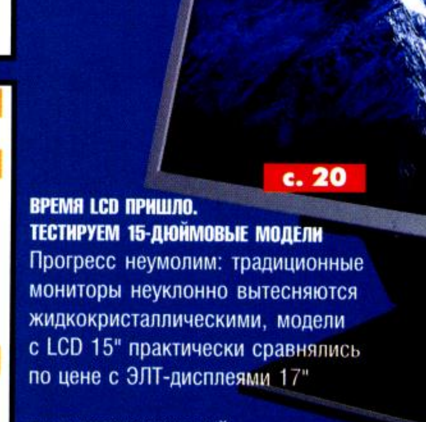
Приятного чтения.

Искренне ваш, Олег Данилов



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 6 (54), ИЮНЬ 2003

НА ОБЛОЖКЕ

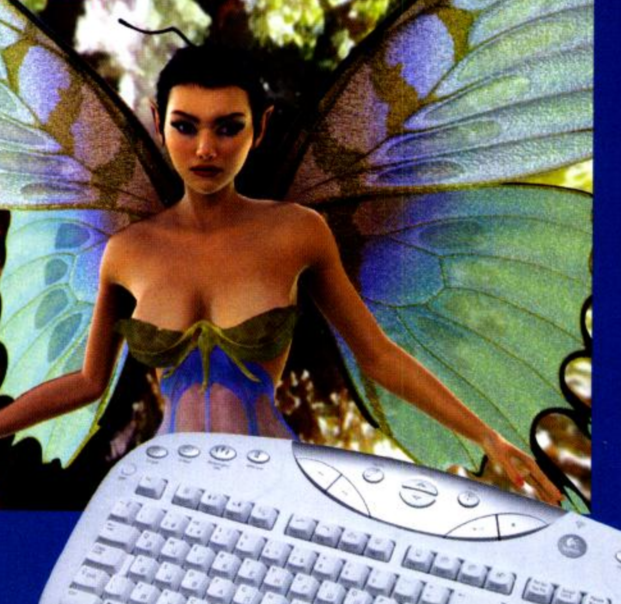


с. 20

ВРЕМЯ LCD ПРИШЛО. ТЕСТИРУЕМ 15-ДЮЙМОВЫЕ МОДЕЛИ
Прогресс неумолим: традиционные мониторы неуклонно вытесняются жидкокристаллическими, модели с LCD 15" практически сравнялись по цене с ЭЛТ-дисплеями 17"

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР NVIDIA GEFORCE FX
То, что мы увидели с помощью GeForce FX 5800, по-настоящему поразило наше воображение

с. 44



с. 40

ЦИФРОВЫЕ ФОТОИГРУШКИ
Они совмещают в себе как минимум три функции: простейшего цифрового фотоаппарата, камкордера и Web-камеры, и стоят при этом сравнительно недорого

с. 34

БЕЗ ПРОВОДОВ: ТЕСТИРОВАНИЕ РАДИОКЛАВИАТУР
Основной вопрос при покупке радиоклавиатуры – зачем это собственно нужно? Вариантов использования представившейся свободы масса. От игр и работы на некотором удалении от монитора до комфортного просмотра фильмов на экране телевизора, расположенного в соседней комнате

НОВЫЕ АУДИОКАРТЫ TERRATEC

Звуковые платы от немецкой компании Terratec традиционно привлекали внимание профессионалов из сферы аудио. Но недавно этот производитель пересмотрел свои ориентиры и теперь выпускает полный спектр потребительской мультимедийной продукции

с. 52

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.





www.samsung.ua

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ИЮНЬ 2003

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ИГРЫ: SHAREWARE

BEETLE JU

CRIMSONLAND

STRANGE ADVENTURES IN INFINITE SPACE







ИГРЫ: ПАТЧИ

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ» V1.5

«ОПУСТОШЕНИЕ» (DEVASTATION) V367

HOMEPLANET V1.1

PRAETORIANS RUS

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ»: ГЕНЕРАТОР КВЕСТОВ V4.1.5

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ»: ADDQUEST

RAVEN SHIELD AMON'S SPECIAL MAP PACK: PARKING

ДРАЙВЕРЫ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

NVidia – NVidia Unified Driver Package

VIA Technologies – VIA Hyperion 4 in 1 Driver

ДРАЙВЕРЫ: ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Creative – Audigy 2 Driver Pack

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЙ

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком 



Говорят, что 128 MB – не предел

ЧАСЫ ВМЕСТО «КЛЮЧИКА»

Повсеместная мода на USB-флэш-драйвы стала приобретать совершенно оригинальные формы. Привычные продолговатые устройства постепенно трансформируются и уступают место невиданным гибридам вроде LAKS USB Memory, который не так давно представила австрийская фирма LAKS.

На первый взгляд, часы как часы. Механизм – от известного производителя Citizen, противоударный и водонепроницаемый (30 мин на глубине 1 м) корпус. Но это не самое главное. В устройство определения времени интегрирована USB-«флэшка», так что теперь можно будет «все свое носить с собой», просто надев на руку.

Предусмотрены три модели: с емкостью памяти 32 MB (42 евро), 64 MB (64 евро) и 128 MB (93 евро). По данным компании, скорость работы через интерфейс USB 1.1 достигает 1 Mbps при чтении и 0,92 Mbps при записи. Часы с флэш-памятью умеют «сотрудничать» с различными операционными системами, в числе которых Windows 98/Me/2000/XP, Linux 2.4 и выше, Mac OS 8.6 и выше. ■

GAME BOY В РОЛИ КИНОТЕАТРА

Продажи новейшей модели Game Boy Advance SP начались совсем недавно. Тем не менее производители аксессуаров для игровых консолей, как говорится, не дремлют и выбрасывают на рынок все новые и новые «прибамбасы», такие, как, например, Pocket Pix Cartridge.

Он разработан альянсом в составе одного из лидеров мирового рынка мультимедиа для карманных устройств компании Pocket PC Films и фирмы Pocketainment. Как сказано в пресс-релизе, с помощью этого адаптера Game Boy Advance и GBA SP можно «заставить» показывать полнометражные фильмы и проигрывать MP3-музыку.

Картридж вставляется в слот, предназначенный для игр, т. е. простота в эксплуатации получается беспредельная. В используемом программном обеспечении применяются современные технологии компрессии, в результате чего на стандартной 64-мегабайтовой SD-карточке помещается 75 минут видео.

В США цена комплекта, в который входят собственно сам Pocket Pix Cartridge, синхронизирующий кабель, SD-card и CD-ROM с «образцом фильма», составит $59,95. Обещано, что каждый месяц будут выходить новые фильмы для Pocket Pix. ■



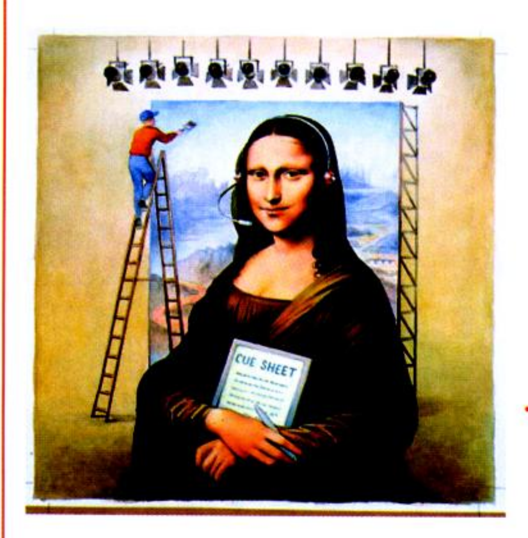
Попробуем посмотреть новую «Матрицу» на Game Boy?

ИСКУССТВО В РЕМИКСАХ

Если бы гениальный художник и изобретатель Леонардо да Винчи жил в наше время, стал бы он изображать на своих картинах всевозможные технические новинки, модные устройства и невероятные гэджеты?

Дизайнеры из компании AURAS, создавшие галерею картин для выставки InfoComm 2003, в этом абсолютно уверены. Потому в своем проекте «Эволюционирующее искусство коммуникаций» они дорисовали современные устройства связи к картинам классиков.

Кроме изображенной на рисунке модификации известного полотна «Джоконда», было изменено еще несколько знаменитых творений Микеланджело, Кулиджа, Мюнха и Магритта – всего одиннадцать графических работ, которые намечено выставить в июне для обозрения широкой публики. ■



Мона Лиза на связи

MICROSOFT СТРОИТ АФИНЫ

Лавры главного концептуалиста индустрии – компании Apple – не дают покоя более успешной в финансовом плане Microsoft. Очевидно, прельстившись внешним видом последних творений «яблочников», совместно с Hewlett-Packard она анонсировала свой собственный модный ПК под названием Athens (Афины).

Кроме футуристического оформления, этот компьютер может похвастаться встроенными средствами для голосовой связи и проведения телеконференций, причем и микрофон, и камера, и колонки удачно вписываются в дизайн. Клавиатура и мышь используют протокол Bluetooth, что наконец-то избавит пользователя от надоедливых проводов на столе.

В качестве монитора служит сверхбыстрая и сверхдетализированная LCD-панель с разрешением 120 dpi, временем реакции 16 мс и формфактором 16:10, что должно облегчить просмотр многостраничных документов.

Интересно, что Athens не выключается вообще – по нажатии кнопки Power он переходит в спящий режим и обратно менее чем за две секунды.

Ориентировочная цена Athens составит $1750. ■



Возможно, так будет выглядеть ваш домашний ПК через пару лет



С новыми принтерами Lexmark не соскучишься

LEXMARK ВЫПУСКАЕТ НОВИНКИ В ОБЛАСТИ ФОТОПЕЧАТИ

Компания Lexmark анонсировала выход нескольких новых моделей цветных струйных принтеров, среди которых есть аппараты, нацеленные на сегмент фотопечати.

В частности, объявлены фотопринтеры P706 и P707. Эти устройства, снабженные шестицветными картриджами, способны печатать снимки размером 10 × 15 см, по информации производителя, менее чем за 90 с при разрешении до 4800 × × 1200 dpi. Функция PrecisionSense автоматически определяет качество бумаги и подстраивает печать. Отличие модели P707 от первого продукта в том, что в ней есть устройство чтения флэш-карт (поддерживаются форматы CompactFlash Type I и II, Secure Digital, SmartMedia, Memory Stick и Multi-Media Card).

Lexmark также среди прочих новинок представила многофункциональный аппарат X5150 с возможностью фотопечати. Заявлено, что он позволяет печатать в цвете со скоростью 14 с./мин (в фоторежиме – 6 с./мин), копировать соответственно 11 страниц. Lexmark X5150 обладает встроенными функциями PrecisionPhoto и PrecisionSense для улучшения печати. ■

РОБОТ-СОБЕСЕДНИК

Вопрос Филиппа Дика о том, снятся ли андроидам электроовцы, скоро можно будет задать самим андроидам. Компания Mitsubishi анонсировала выход на европейский рынок своего нового робота.

Wakamaru постоянно подсоединен к Internet и способен узнавать своего владельца в лицо, что позволяет ему всюду следовать за хозяином и вести с ним непринужденную беседу с помощью большого встроенного словаря и мощных систем распознавания голоса. Робот предназначен для пожилых или больных одиноких людей, поэтому он умеет определять состояние человека и при необходимости вызывать для него скорую помощь.

При желании работники социальных служб или родственники могут подключиться к Wakamaru через Internet или мобильный телефон с тем, чтобы наблюдать за происходящим в доме глазами робота.

Рост Wakamaru составляет около метра, масса – порядка 20 кг. Он перемещается на колесах и питается от аккумуляторов, которые заряжает самостоятельно. В качестве операционной системы в нем используется Monta Vista Linux, что, по заверениям разработчиков, обеспечивает его непрерывную работу.

Новинка поступит в продажу в начале 2004 г. по цене примерно 14 тыс. долл. ■



Появление робота-прислуги не за горами. Почти по Азимову

Ну, и как вам нравится зеркало «заднего вида» у клавиатуры?

ПУСТЬ ЗДОРОВЕЕ СТАНУТ РУКИ!

Видимо, этим девизом руководствовались специалисты по эргономике и инженеры из компании SafeType, разработавшие новую клавиатуру с неподражаемым внешним видом.

Говорят, что прежде чем приступить к выпуску столь оригинальных устройств ввода информации, были проведены многочисленные клинические испытания, а финальной версии продукта, который называется почти так же, как и фирма (т. е. SafeType), предшествовали пять других вариантов.

Будущим пользователям «сверхэргономичной» клавиатуры придется распрощаться с клавишами, находящимися прямо перед их глазами, поскольку они переместились на два «крыла». Для печатающих вслепую проблема невелика. Но как быть тем, кто не обладает подобными навыками? Нашлось решение и этой проблемы – надписи на клавиатуре видны в зеркала, а для того чтобы их отображение было правильным, на сами клавиши они нанесены «задом наперед».

Чудо дизайнерской мысли уже доступно в онлайновых магазинах многих стран, в том числе Канады, Великобритании, Нидерландов, хотя цена, конечно, «кусается» – почти 300 евро. ■

ДЕРЕВЯННЫЕ МОНИТОРЫ

Мода на натуральные материалы, начавшаяся с замены пластиковых окон на деревянные и с оформления бытовой техники в природные цвета, перекинулась и на компьютерные мониторы.

Но в отличие от своих соперников компания Swedx не ограничилась банальной раскраской пластикового корпуса, а поместила LCD-панели в короба из настоящего дерева.

Три разные модели TFT-дисплеев могут похвастаться диагональю до 19 дюймов, встроенными колонками, двумя видеовыходами: S-Video и композитным. И конечно же, на первом месте стоит дизайн – в противовес футуристическим моделям конкурентов нам предлагается проникнуться классическим внешним видом мониторов, который отлично подходит к деревянной меблировке комнат и наверняка понравится домашним пользователям.

Цена этих интересных устройств еще не объявлена. ■



Дубовый монитор – это похвала



Только для настоящих чекистов

ГЕЙМПАД С ТУРБОПОДДУВОМ

Нет ничего страшнее для настоящего игрока, чем потные руки во время жаркой «схватки». Джойстик выскальзывает из пальцев, кнопки не нажимаются, и вот уже самодовольный соперник смеется над неудачником.

Теперь эта проблема решена. Новый геймпад от Nyko под красноречивым названием AirFlo не просто оснащен резиновыми ручками, но и имеет мощный встроенный вентилятор, который обдувает руки играющего через мелкие отверстия в корпусе, причем интенсивность воздушного потока легко регулируется.

В остальном он напоминает стандартные консольные геймпады, как брат-близнец. AirFlo выпущен в версиях для всех современных приставок по цене от $25 до $30. Модификация под персональный компьютер ожидается в самое ближайшее время. ■

НОУТБУКИ ВЕРСИЯ™

УКРАИНСКОЕ ПРОИЗВОДСТВО
ISO-9001:2000

Viking 44L/54L

PC-камера

ВСЕ ЧТО НУЖНО ДЛЯ РАБОТЫ

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Благодаря современному процессору Intel® Pentium® 4 и высокоскоростной памяти он справится с любыми бизнес-приложениями и придется по вкусу самым притязательным пользователям

МУЛЬТИМЕДИЙНОСТЬ

Наличие встроенной веб-камеры позволит проводить видеоконференции, а расширяемая видеокарта обеспечит безупречное качество изображения

КОММУНИКАТИВНОСТЬ

Широкий выбор портов – 3xUSB 2.0, FIR,. FireWire, COM – позволит подключать любые внешние устройства



Серия MarcoPolo
Портативность
Сверхлегкие ультрапортативные модели для мобильного образа жизни



Серия Argo
Бизнес-класс
Стильные и легкие ноутбуки бизнес-класса с гибкой конфигурацией и широкими возможностями модернизации



Серия Magellan
Мощность рабочей станции
Полнофункциональные мультимедийные ноутбуки с высочайшей производительностью

ЧТОБЫ КУПИТЬ НОУТБУКИ ВЕРСИЯ™ ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ИНТЕРЕСУЮЩУЮ ВАС ИНФОРМАЦИЮ, ОБРАТИТЕСЬ К ПАРТНЕРАМ НПФ "ВЕРСИЯ"

ДИЛЕРЫ НПФ "ВЕРСИЯ" – Винница: БИЗНЕСЦЕНТР-ДОКУМЕНТ (0432) 53-68-29, **Днепропетровск:** ДНЕПРКОМПЬЮТЕРСЕРВИС (0562) 32-06-66, НОВЫЕ СИСТЕМЫ (056) 744-67-95, ТЮЗ (0562) 36-55-19, **Донецк:** НЭП ЧП (062) 332-25-40, ФИТО (062) 381-32-05, (0622) 90-58-46, **Запорожье:** КОМПЬЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (061) 220-94-82, МИДИС (0612) 63-57-01; 220-29-11, **Киев:** ДАКО (044) 417-10-67, ДИАВЕСТ (044) 464-84-65, МЗ ТРЕЙДИНГ УКРАИНА (044) 227-87-75, **Кривой Рог:** ЕВРООФИС (0564) 92-11-41, **Луганск:** АНГСТРЕМ (0642) 52-21-93, **Луцк:** ДИАВЕСТ (0332) 77-43-08, **Львов:** КОМПЬЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0322) 97-02-59, ТГ КРЕЗ Магазины (0322) 96-66-70; 98-60-22, **Николаев:** ИНВАР (0512) 55-06-04, **Одесса:** Н-БИС (048) 777-70-70, ТиД (0482) 346-723; 248-911, **Полтава:** ИНФОЛ (0532) 50-99-80, **Ровно:** ДИАВЕСТ (0362) 62-31-76; 62-10-43,РЕНОМЕ (0362) 69-34-23, **Симферополь:** НАШ ПАРУС (0652) 27-57-01

МАГАЗИНЫ В КИЕВЕ – Диавест: проспект Красных Казаков, 13, тел. 464-8-465, **Домотехника:** проспект Победы, 45, тел. 456-49-86, **MByte:** бульвар Л. Украинки, 17, тел. 254-48-80, **MByte:** проспект Победы, 20, тел. 236-20-92, **Тест 98:** Майдан Незалежности, 2, 2 этаж, тел. 490-70-16, **Трансевропа:** ул. Предславинская, 51, тел. 268-94-58, **ТЦ Ритм:** ул. Героев Космоса, 4, тел. 247-19-18

ПРОИЗВОДСТВО КОМПЬЮТЕРНЫХ СИСТЕМ



Научно-производственная фирма "ВЕРСИЯ"
02098, Украина, Киев-98, проспект Тычины, 4
тел./факс (044) 554-2747 (многоканальный)
e-mail: info@versiya.com, www.versiya.com

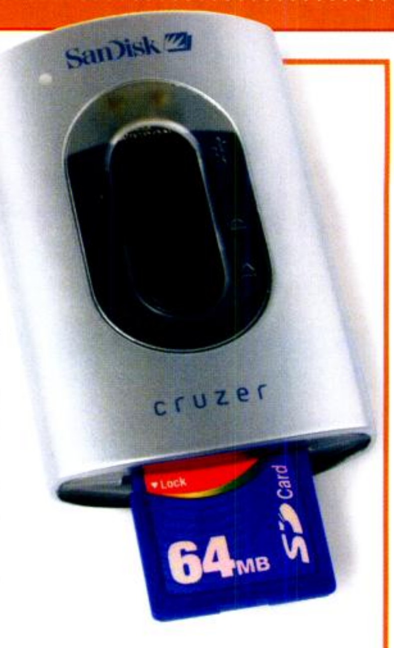
SanDisk Cruzer

Что может быть проще флэш-диска? Трудно, пожалуй, припомнить устройство незатейливее и стандартнее. Но, оказывается, и при подобной унификации есть простор для конструкторского творчества. Один из ярких примеров – накопитель SanDisk Cruzer. Это флэш-диск со сменным модулем памяти, роль которого выполняет обычная карта Secure Digital (SD), широко применяемая в КПК и цифровых камерах. Побывавший у нас в руках экземпляр Cruzer укомплектован картой емкостью 64 MB, однако в накопителе может быть использована и любая другая.

Устройство заключено в плоский корпус, напоминающий зажигалку Zippo. Его форма и габариты таковы, что Cruzer удастся подключить не ко всякому слоту USB, поэтому в комплект поставки входит короткий удлинительный кабель.

Экспресс-тест по копированию файлов на флэш-диск показал, что быстродействие Cruzer находится на том же уровне, что и у традиционных устройств.

Стоимость 64-мегабайтовой версии Cruzer чуть больше 300 грн. При том что цена традиционных «брелоков» такой же емкости вдвое меньше, Cruzer кажется излишне дорогим. Однако это впечатление ошибочно, так как данный продукт ориентирован на тех, кто уже использует карты SD, – владельцев PDA и цифровых камер. Несмотря на то что многие из этих устройств без проблем подключаются к ПК и опознаются как съемные USB-диски, нередко такой «дискетный» способ переноса информации бывает предпочтительнее. Цена Cruzer сопоставима с суммой, которую придется отдать за карту SD емкостью 64 MB и считыватель, купленные по отдельности. Так что перед нами – полезная вещь, предлагаемая за разумные деньги. Жаль только, что она не работает с картами MultiMedia Card (MMC), но это нельзя воспринимать как серьезный недостаток. ■



Цена – 315 грн
Продукт предоставлен компанией «Итком»: тел. (044) 490–9959
Рейтинг ★★★★★

ЗА Оригинальность и востребованность решения; кабель-удлинитель в комплекте; разумная цена

ПРОТИВ Не работает с MultiMedia Card

ВЕРДИКТ Оптимальный для владельцев цифровых камер и PDA вариант флэш-диска – он позволяет не только хранить и переносить информацию, но и упростить обмен данными с мобильными устройствами

Genius MousePen 5 × 4



«А вот и те самые конкуренты, которые не спят!», – такой была первая мысль, когда к нам в руки попал новый графический планшет компании Genius. Это произошло вскоре после обзора аналогичного продукта от производителя Wacom («Домашний ПК», № 5, itc.ua/13453). Дело в том, что MousePen по набору возможностей и компонентов (графический планшет с беспроводной мышью, USB-интерфейс) в точности соответствует Volito и, по всей видимости, задумывался именно как более дешевая альтернатива ему.

Основное преимущество планшета от Genius – увеличенный размер рабочей области в сравнении с Wacom Volito. Он составляет 5,5 × 4 дюйма, или приблизительно 130 × 100 мм, что перекрывает почти все потребности начинающих художников и обеспечивает комфортную работу на мониторах вплоть до 19 дюймов. Несомненным достоинством MousePen является также наличие специальных функциональных зон, при нажатии на которые происходит какое-нибудь действие (запуск приложений, вызов какого-либо URL-адреса и т. п.), определяемое с помощью драйвера.

В основу работы MousePen положен принцип, отличающийся от планшета производства Wacom, – и мышь, и перо здесь имеют элемент питания типа AAA. Это положительно сказывается на точности устройства, но увеличивает массу манипуляторов, что заметно при использовании пера.

Технические характеристики MousePen – на высоте: разрешение более 4000 точек на дюйм и 512 градаций степени нажатия. Набор ПО также оставляет приятное впечатление. В комплект с MousePen входят утилиты Annotate All (рукописные заметки поверх любого приложения), Annotate for Word и PenSigner (расширенная поддержка пера в приложениях Microsoft Office), Pen Commander (вызов приложений посредством росчерков пера), PenMail (отсылка рукописных электронных писем).

К сожалению, в коробке с MousePen мы не нашли ни одного графического редактора, подобного Corel Painter или Creature House Expression, – ведь только они по-настоящему дают представление о том, для чего же домашнему компьютеру творческого человека действительно необходим MousePen... ■

ЗА Невысокая цена; оптимальный размер для любительского планшета

ПРОТИВ Необходимость двух элементов питания; тяжелое перо

ВЕРДИКТ Отличное дополнение для домашнего мультимедийного компьютера

Цена – 282 грн
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303
Рейтинг ★★★★☆

PowerColor All-In-Wonder Radeon 9700

Как обычно, спустя некоторое время после выхода нового чипа ATI появляется очередной «флагманский видеокомбайн» All-In-Wonder. Нынешний построен на базе Radeon 9700 (приставка Pro в названии платы отсутствует, однако чип на ней установлен именно 9700 Pro).

Видеокарта оснащена разъемами A/V In, A/V Out, CATV (для телевизионного кабеля) и DVI. Обычный разъем VGA не предусмотрен, так что мониторы без DVI-входа подключаются через переходник. К видеовходу и выходу подсоединяются специальные кабели с набором разъемов (S-Video, Composite, аудиовход/выход).

За «видеофункции» у этой платы отвечает чип ATI Theater 200. Он обрабатывает аналоговый видеосигнал, а также стереозвук. Тут же заметим, что несмотря на заявленную поддержку всех основных стандартов телевещания, украинский музыкальный канал M-1, ведущий трансляцию в Nicam Stereo, воспроизводился исключительно в Mono.

К качеству картинки при приеме ТВ не было почти никаких претензий – по этому параметру All-In-Wonder Radeon 9700 вполне может потягаться с лучшими ТВ-тюнерами. Разница между SECAM и PAL отсутствовала, оба стандарта принимались очень достойно, изображение на каналах с устойчивым сигналом практически не отличалось от обычного телевизионного.

К сожалению, общее очень приятное впечатление портят, во-первых, цена и, во-вторых, несколько «сыроватое» программное обеспечение. Например, при записи по расписанию время от времени начиналась рассинхронизация звука и видео, а при настройке телевизионных каналов в таблице с их списком регулярно отказывались прорисовываться элементы интерфейса. Именно по этой причине мы в итоге и решили снизить рейтинг данной карты до четырех: при цене, превышающей полтысячи долларов, хотелось бы все-таки видеть продукт, лишенный каких бы то ни было недостатков. ■

Цена – $530
Продукт предоставлен компанией K–Trade: тел. (044) 252–9222
Рейтинг ★★★★☆

ЗА Богатая функциональность; высокое качество видеозахвата и великолепная производительность в 3D-играх

ПРОТИВ Очень высокая цена; некоторая нестабильность в работе программного обеспечения

ВЕРДИКТ Хороший продукт, если бы не заоблачная стоимость

Olympus Flash Film Scanner FFS-35

Это устройство появилось на рынке довольно давно и изначально было предназначено для совместного использования с цифровыми камерами Camedia C-1400L/LX. Потом о нем стали незаслуженно забывать, однако с выходом новых аппаратов Olympus этот продукт наверняка привлечет внимание многих фотолюбителей.

Фильм-сканер FFS-35 представляет собой металлический тубус, в корпусе которого расположены три оптических элемента в двух группах. На одном торце устройства находится муфта, удерживающая подвижную пластиковую панель с экраном и направляющими для захвата каретки со слайдами или пленкой, на другом – резьбовое отверстие диаметром 43 мм. Чтобы использовать FFS-35, например, с камерами Olympus Camedia C-2000 Zoom, C-2040 Zoom, C-3040 Zoom, C-4000 Zoom, C-4040 Zoom, C-5050 Zoom и подобными моделями, следует дополнительно приобрести специальное конвертерное кольцо CLA-1, обеспечивающее переход с резьбы 41 мм (на их объективах) на 43 мм. В своих экспериментах мы применяли камеру C-5050 Zoom полностью в автоматическом режиме и были приятно удивлены результатами.

Естественно, на качество пересъемки существенно влияет температура света, который мы направляем на экран. Разработчики рекомендуют использовать рассеянный дневной свет или флуоресцентные лампы. Однако, к примеру, если экран устройства направить на окно, заклеенное калькой, то можно с успехом работать с FFS-35 и в солнечную погоду.

Нужным образом подбирая освещение экрана фильм-сканера, легко добиться великолепных результатов оцифровки слайдов, вытягивая темные участки и, наоборот, затеняя светлые. Для пересъемки негативов применяется специальный корректирующий фильтр, имеющий резьбовое крепление и устанавливающийся перед экраном. Он существенно исправляет цветопередачу, однако насыщенность цветов придется повышать в фоторедакторе. Несмотря на то что пересъемка материалов из-за конвертерного кольца обычно осуществляется при максимальном фокусе, изображение занимает примерно 80% площади кадра, поэтому светосила объектива и размерность матрицы камеры играют существенную роль в этом процессе. ■

Цены в Киеве: FFS-35 – $170; конвертер CLA-1 – $18
Продукты предоставлены компанией DataLux: тел. (044) 249-6303
Рейтинг ★★★★★

ЗА Простота использования; фильтр для оцифровки негативов; панель для центровки кадра

ПРОТИВ Качество пересъемки существенно зависит от применяемого света

ВЕРДИКТ Рекомендуется владельцам камер Olympus как универсальное средство для быстрой оцифровки домашних фотоархивов

Boom PSX+N64 USB Converter

Поклонники видеоигр, полагаем, согласятся с утверждением, что компьютерные геймпады, за редким исключением, не могут сравниться со своими «приставочными» аналогами ни по функциональности, ни по эргономике. Но, к сожалению, напрямую подключить консольный контроллер к ПК невозможно – не те разъемы.

В то же время за рубежом продается достаточно большое количество специальных переходников, позволяющих использовать геймпады от разных консолей в компьютерных играх. Их популярность можно объяснить как простым нежеланием геймеров расставаться с любимыми контроллерами при смене игровой платформы, так и возможностью играть на эмуляторах популярных консолей с использованием оригинальных геймпадов – не секрет, что одной из основных проблем эмуляции является обеспечение аутентичности управления.

В свое время мы рассказывали об устройстве SmartJoy, сегодня же к нам попал еще один аналогичный продукт – PSX+N64 USB Converter. Как видно уже из названия, к этому переходнику можно подсоединить сразу два разных геймпада от двух различных консолей – PSOne и Nintendo 64. Заметим тут же, что и контроллер от PlayStation 2 работает без особых проблем, если не считать отсутствия вибрации – по сути, это единственный недостаток данного переходника. Все остальные кнопки, а также аналоговые мини-джойстики работают просто прекрасно.

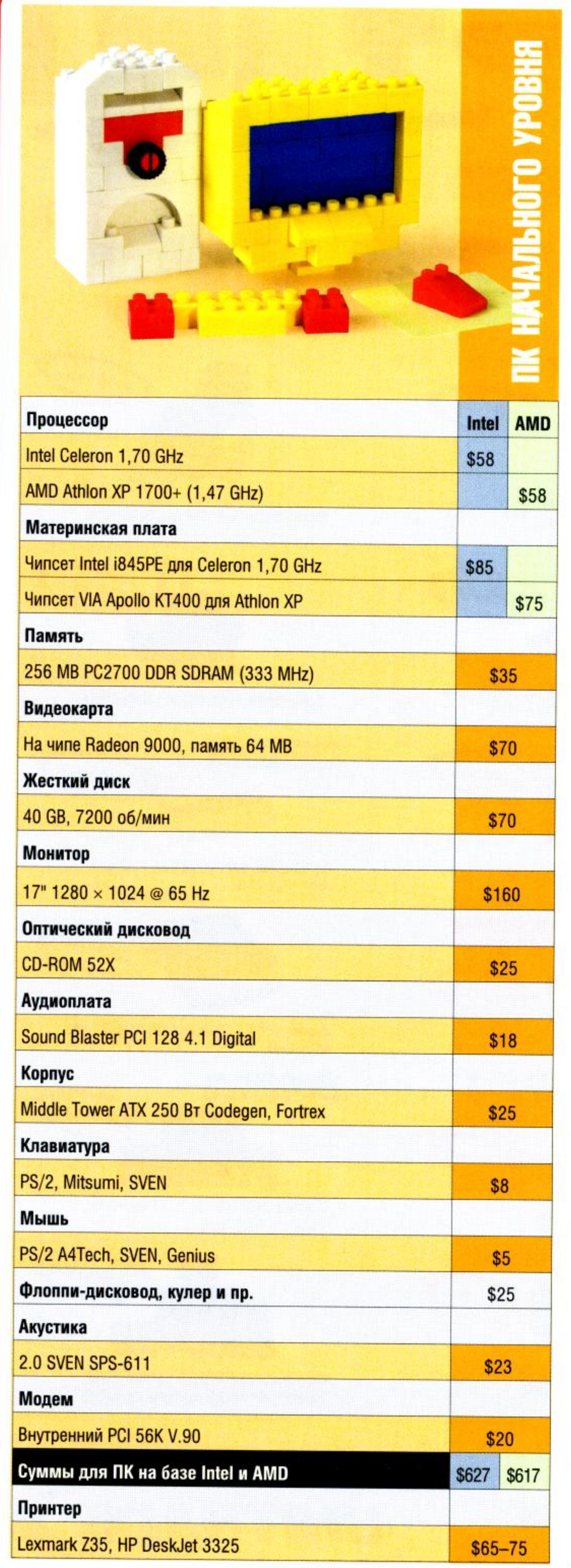
К компьютеру переходник подключается без проблем – хоть в комплекте и имеется дискета с драйверами, система сама опознала устройство и установила его как «джойстик 4 оси, 16 кнопок». Переключение между падами для N64 и PSOne/PS2 осуществляется с помощью неприметного рычажка на боку полупрозрачной коробочки. Возможность калибровки имеется, но реальной необходимости в ней нет, так что уже через несколько секунд после подсоединения ваш любимый геймпад будет полностью готов к работе. ■

ЗА Невысокая цена; возможность подключения геймпадов сразу двух консолей

ПРОТИВ Отсутствие поддержки вибрации у Dualshock 2; короткий шнур

ВЕРДИКТ Идеальный вариант для владельцев консольных геймпадов, желающих использовать их на ПК

Цена – $13
Продукт предоставлен компанией Pacific Game Technology, www.lik-sang.com
Рейтинг ★★★★★



Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,70 GHz	$58	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		$58
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Celeron 1,70 GHz	$85	
Чипсет VIA Apollo KT400 для Athlon XP		$75
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$35	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9000, память 64 MB	$70	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	$70	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$160	
Оптический дисковод		
CD-ROM 52X	$25	
Аудиоплата		
Sound Blaster PCI 128 4.1 Digital	$18	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex	$25	
Клавиатура		
PS/2, Mitsumi, SVEN	$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	$23	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$627	$617
Принтер		
Lexmark Z35, HP DeskJet 3325	$65–75	

Компьютеры и лучшие пок

В этом выпуске: Intel i875P – мы не настолько богаты, чтобы покупать дешевые материнские платы. 800 MHz FSB для Intel i845PE: обещания или гарантии? Athlon XP 2500+ и nForce2 400 Ultra – наилучший вариант для приверженцев AMD. GeForce FX 5200: названия обманчивы. Новые флагманы ATI и NVidia – лучшие покупки послезавтрашнего дня.

Весна выдалась богатой на анонсы новых продуктов, а значит, летом мы пожнем обильный урожай новинок. Некоторые стоят того, чтобы их ждать и копить на них деньги, другие же не внесут изменений в наши планы покупок.

Наиболее масштабные события разворачиваются на процессорном фронте. Компания Intel представила Pentium 4 с поддержкой шины FSB 800 MHz и новый чипсет i875P, которому мы посвятили отдельную статью. Материнские платы на базе Intel i875P уже появились в продаже по цене порядка $200 и сразу же попали в наш «ПК месяца» высокого уровня. По правде говоря, мы не в восторге от идеи платить такие деньги за материнскую плату, но Intel не оставила нам выбора: уж слишком хорош i875P. Главное – этой платформы хватит не на один год, так что для наращивания мощности ПК останется только менять процессоры.

Для компьютеров начального и среднего уровня оптимальным выбором остается Intel i845PE, но его дни в наших конфигурациях (по крайней мере, в ПК среднего уровня) сочтены. На смену Intel i845 идет семейство i865, представители которого будут обладать поддержкой FSB 800 MHz, а следовательно, и новых Pentium 4. Важно отметить, что такую шину получат не только топ-модели, но и процессоры среднего класса. А значит, мы столкнемся со множеством ситуаций, когда за одни и те же деньги станут доступны Pentium 4 с разной производительностью. Например, Pentium 2,40 GHz с 400 MHz FSB будет предлагаться наряду с более быстрым Pentium 2,40B GHz с 533 MHz FSB и самым скоростным Pentium 4 2,40C GHz с 800 MHz FSB.

Из анонсов последних моделей материнских плат на базе Intel i845PE может сложиться впечатление, что FSB 800 MHz не является прерогативой лишь новых чипсетов Intel. Некоторые производители обещают решить проблемы совместимости с новыми, «800-мегагерцевыми», Pentium 4 простым обновлением BIOS. Такое стремление продлить жизнь существующей плафторме, конечно же, похвально. И если уж покупать материнскую плату на базе Intel i845PE, стоит присмотреться к этим «новомодным» моделям. Однако по спецификациям Intel чипсеты серии i845 не должны эксплуатироваться в таком режиме. И наш собственный опыт с установкой Pentium 4 3 GHz (800 MHz FSB) на подобные материнские платы лишь подтверждает это правило. Некоторые просто не запускаются, другие работают нестабильно, требуя дополнительного охлаждения. Одним словом, чем покупать сейчас материнскую плату с *обещанной* поддержкой 800 MHz FSB, лучше переплатить за модель на новом чипсете с *гарантированной* поддержкой новых процессоров.

Главными событиями в стане AMD стали выход Athlon XP 3200+ с 400 MHz FSB и официальное представление чипсетов NVidia nForce2 400 и

комплектующие: упки месяца

nForce2 Ultra 400. Но нас в большей степени взволновало другое: в продаже появился Athlon XP 2500+, который мы не ожидали так быстро увидеть в наших краях. Напомним, что 2500+ – самая удачная модель из старших Athlon XP. При стоимости около $150 этот CPU обладает всеми главными достоинствами топовых процессоров AMD, а именно, 512-килобайтовым L2-кэшем и частотой FSB 333 MHz. Разве что тактовая частота у Athlon XP 2500+ невелика – 1,83 GHz, но это несложно изменить с помощью разгона. Еще проще увеличить частоту FSB до 400 MHz при правильном выборе материнской платы. Таким образом, Athlon XP 2500+ вместе с nForce2 Ultra 400 – великолепная возможность для энтузиастов получить ту производительность, о которой они всегда мечтали, но позволить себе не могли.

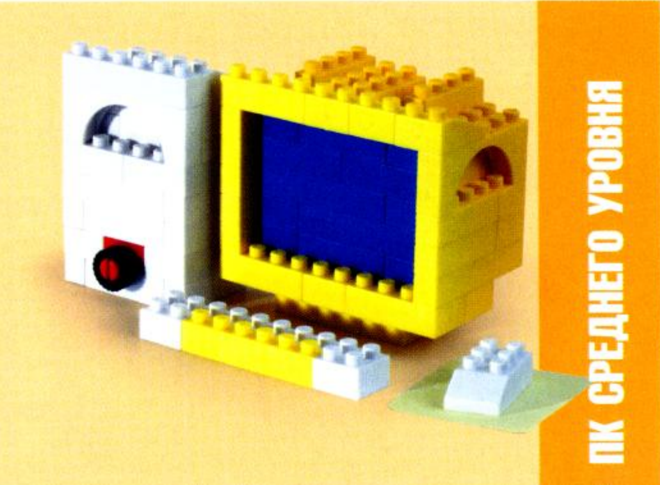
Интересно, что сейчас рекомендованные нами системы высокого уровня на базе AMD и Intel сравнялись по быстродействию. И если первая экономичнее, то вторая более перспективна. Есть все основания надеяться, что нынешние материнские платы на основе Intel i875P окажутся пригодными и для 0,09-микронных Pentium 4, в то время как возможности модернизации системы на базе nForce2 Ultra 400 будут ограничены Athlon XP 3200+ (вероятность появления модели 3400+ очень мала).

Теперь о других горячих новинках сезона. Видеокарты GeForce FX 5200 стали главной интригой для фанатов компьютерных игр, ведь они при своей скромной цене поддерживают DirectX 9, чем выгодно отличаются от GeForce4. Однако этим все их достоинства и исчерпываются. По скорости в большинстве игр GeForce FX 5200/Ultra значительно уступают GeForce4 Ti4200 и Radeon 9500, а следовательно, не смогут обеспечить комфортную игру при высоких установках качества графики. При общем низком быстродействии поддержка новых графических технологий – не более чем рекламный трюк, игрокам воспользоваться этим преимуществом не удастся.

Итак, оптимальным выбором в среднем классе остается GeForce4 Ti4200 64 MB стоимостью около $130. Альтернатива – Radeon 9500, хотя и с более низким быстродействием, зато поддерживающий новые графические технологии DirectX 9. На данных чипах встречаются и дорогие модели, но при цене свыше $150 они внимания не заслуживают. В категории от $200 безусловным лидером является Radeon 9700 (не Pro). Образовавшийся вакуум в диапазоне от $150 до $200 должны заполнить новые видеокарты GeForce FX 5600 и Radeon 9600, которые появятся на рынке в ближайшее время.

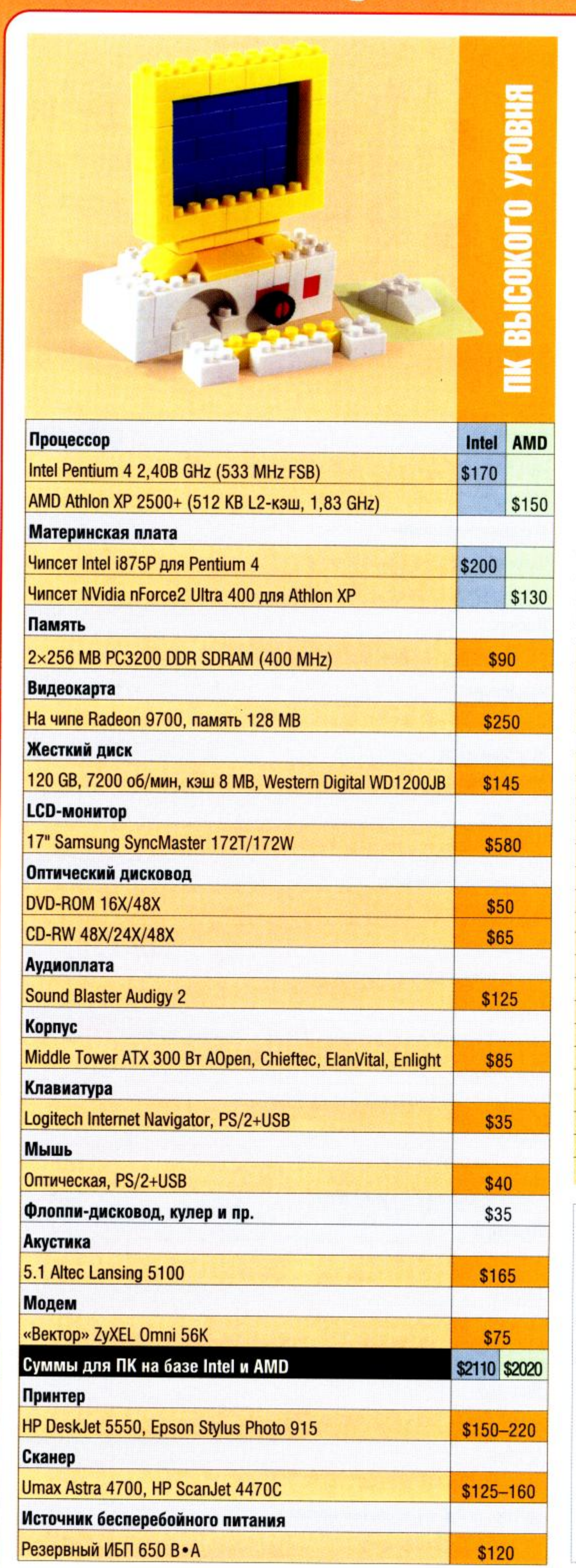
Что же касается видеокарт до $100, здесь GeForce FX 5200/Ultra может занять лидирующее положение, если только цена не подведет и не будет проблем с доступностью.

С выходом на рынок нового флагмана – GeForce FX 5900 – соотношение сил вновь изменится в пользу NVidia. Этот графический процессор быстрее Radeon 9800 Pro – текущей топ-модели ATI, и видеокарты на его базе лишены конструктивных недостатков GeForce FX 5800, о которых мы рассказали в статье «Кинематографический процессор NVidia GeForce FX». Тем не менее Radeon 9800 Pro гораздо раньше дойдет до нашего рынка, и есть основания полагать, что по соотношению цена/производительность он окажется более выгодным вариантом, чем GeForce FX 5900. И уж точно не вызывает сомнений то, что среди видеокарт высокого уровня оптимальным выбором останется Radeon 9700, тем более что стомость таковых начала неуклонно двигаться в направлении отметки $200. ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40B GHz (533 MHz FSB)	$170	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		$85
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	$100	
Чипсет NVidia nForce2 для Athlon XP		$115
Память		
2×256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$70	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB	$140	
Жесткий диск		
80 GB, 7200 об/мин	$105	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$220	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW Combo	$80	
Аудиоплата		
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	$35	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, ElanVital, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Office Internet Keyboard, PS/2	$15	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1230	$1160
Принтер		
Epson Stylus Photo 830, Canon i320	$120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40B GHz (533 MHz FSB)	$170	
AMD Athlon XP 2500+ (512 KB L2-кэш, 1,83 GHz)		$150
Материнская плата		
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$200	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$130
Память		
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$90	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9700, память 128 MB	$250	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш 8 MB, Western Digital WD1200JB	$145	
LCD-монитор		
17" Samsung SyncMaster 172T/172W	$580	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$50	
CD-RW 48X/24X/48X	$65	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	$125	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, ElanVital, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2+USB	$35	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Altec Lansing 5100	$165	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$2110	$2020
Принтер		
HP DeskJet 5550, Epson Stylus Photo 915	$150–220	
Сканер		
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C	$125–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

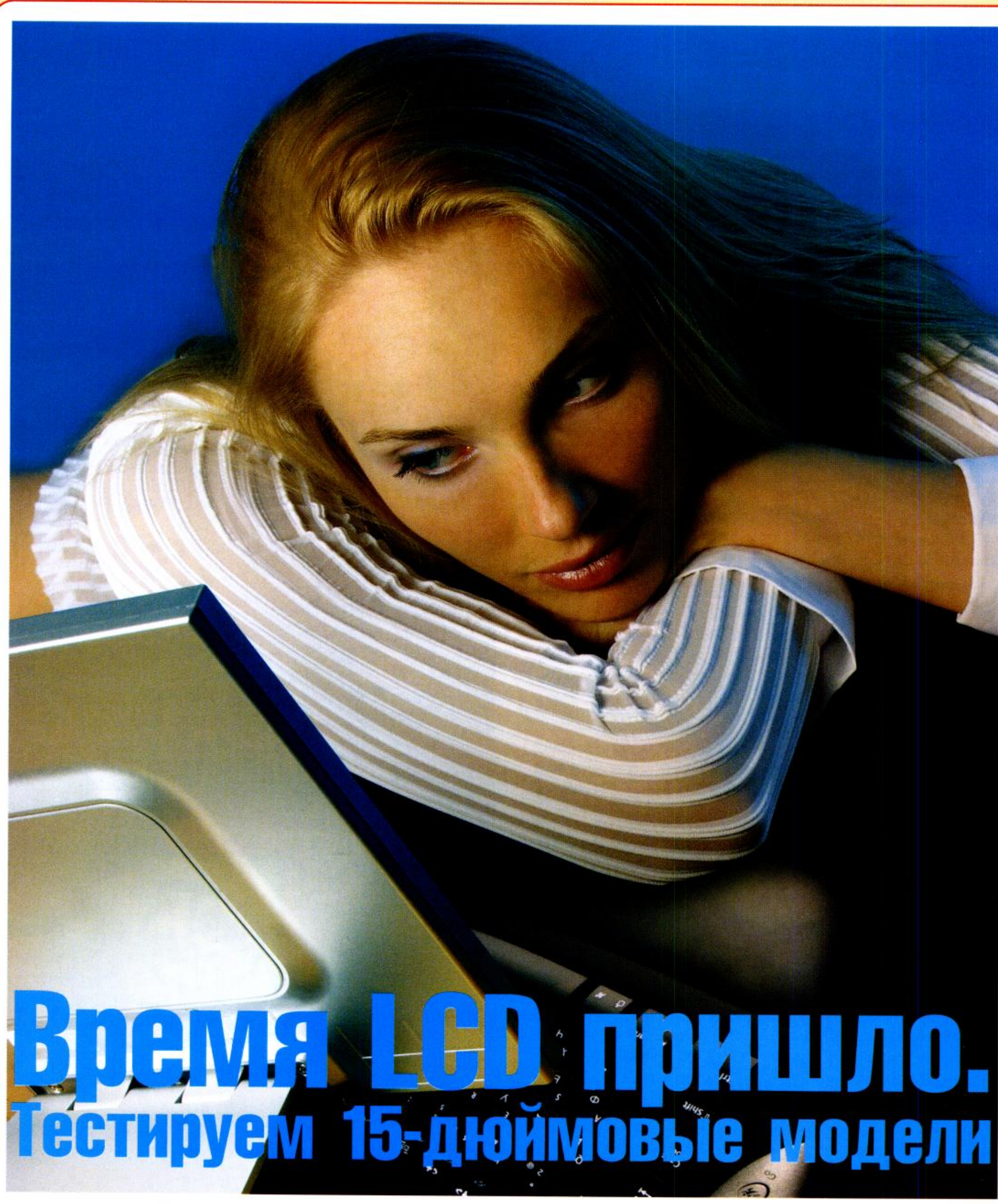
Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua /####
Планшетные сканеры			
Mustek ScanExpress 1200UB Plus	47	–	–
HP ScanJet 2300	72	–	–
HP ScanJet 3500	85	–	–
Microtek ScanMaker 4800	100	★★★★★	10426
Umax Astra 4700	125	★★★★★	11923
Epson Perfection 2400 Photo	240	–	–
Epson Perfection 3200 Photo	400	–	–
Струйные принтеры			
Lexmark Z35	55	★★★★★	9213
HP DeskJet 3325	65	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	90	★★★★★	13143
Canon S330 Photo	110	★★★★★	13143
Epson Stylus Photo 830	115	★★★★★	13143
HP DeskJet 5550	140	★★★★★	13143
HP Photosmart 7150	170	–	–
Epson Stylus Photo 915	190	–	15215
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	★★★★★	–
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	105	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Siemens A50	90	★★★★★	11917
Motorola T191	110	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 511	120	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 525	130	★★★★★	13137
Motorola C330	140	★★★★★	12821
Siemens C55	150	★★★★★	11917
LG-W3000	170	★★★★★	11917
Nokia 3510i	190	–	–
Siemens ME45	180	★★★★★	–
Sony Ericsson T300	190	★★★★★	11524
Alcatel OneTouch 715	210	★★★★★	11917
LG-5200	260	★★★★★	11917
Siemens SL45i	260	★★★★★	6491
Samsung SGH-A800	260	★★★★★	11917
Sony Ericsson T68i	265	–	–
Siemens S55	360	★★★★★	12822
Samsung SGH-T100	360	★★★★★	11225
Samsung SGH-S300	430	★★★★★	12824
Nokia 7650	500	★★★★★	10891

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua /####
Цифровые фотокамеры			
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Canon PowerShot A200	220	–	–
Olympus Camedia C-220 Zoom	280	★★★★★	10422
Canon PowerShot A60	325	★★★★★	–
Nikon Coolpix 2500	360	★★★★★	10902
Olimpus Digital mju 300	415	★★★★★	12836
Konica Digital Revio KD-400Z	430	★★★★★	11235
Camedia C-4000 Zoom	510	★★★★★	13144
Canon Digital IXUS 400	515	★★★★★	–
Olympus Camedia C-740 Ultra Zoom	540	–	–
Nikon Coolpix 4300	630	★★★★★	12440
Minolta Dimage F300	690	–	–
Canon PowerShot S50	695	★★★★★	–
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	12490
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	12490
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	12490
Olympus Camedia E-20P	1420	★★★★★	12490
Звуковые платы			
Sound Blaster PCI 128 4.1 Digital	18	–	–
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy	65	★★★★☆	12444
Terratec SixPack 5.1+	75	★★★★☆	12444
Sound Blaster Audigy 2	125	★★★★★	12444
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	200	★★★★★	12444
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 765MB	180	★★★★★	13448
17" AOC 7A+	195	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757MB	210	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757NF	225	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	13448
19" Samsung SyncMaster 959NF	330	★★★★★	11532
19" Philips Brilliance 109P40	410	–	12564
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Maxtor D740X	69	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	70	–	10137
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	71	–	–
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	73	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP8004H	99	★★★★★	12830
80 GB Western Digital WD800JB	110	★★★★★	12830
80 GB IBM/Hitachi IC35L090AVV207-0	100	–	–
120 GB Western Digital WD1200JB	145	–	10137
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	23	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 SVEN HT-485	162	★★★★★	11526
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	315	★★★★★	12436
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	27	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	35	★★★★★	9784
Logitech MX300	45	★★★★★	11527
Logitech MX500	55	★★★★★	11931



Время LCD пришло. Тестируем 15-дюймовые модели

Тарас Олейник, Роман Хархалис

Прогресс неумолим: традиционные мониторы неуклонно вытесняются жидкокристаллическими. Модели с LCD 15" практически сравнялись по цене с ЭЛТ-дисплеями 17", и все больше покупателей принимают решение в пользу новой технологии. «Пришло ли время LCD в Украине?» – спрашивают наши читатели, и мы уверенно отвечаем: «Да!». Дело только за выбором модели.

Всего полгода назад наиболее дешевыми были модели стоимостью $410–420, и вот самая низкая цена на устройство с диагональю экрана 15" составляет уже $285, что всего на несколько десятков долларов выше, чем у высококлассных мониторов с 17-дюймовым кинескопом, с которыми LCD 15" сравнимы по пло-

щади изображения. При этом речь идет не об устаревших моделях, а об устройствах последнего поколения. Снятые с производства продукты при этом стоят примерно столько же, так что сделать выбор в их пользу можно разве что из-за каких-то специфических особенностей.

Бóльшая часть моделей с диагональю матрицы 15" стоит от $290 до $330–340. Наряду с мониторами, имеющими посредственные характеристики, за эту цену можно купить и очень удачные LCD, демонстрирующие качественную картинку и привлекательные внешне. Они отличаются от более дорогих моделей в основном скромной оснащенностью и простой конструкцией.

15-дюймовые ЖК-дисплеи высокого класса предлагаются по цене $360–420. Они могут отличаться от младших представителей линеек улучшенным изображением, но более четко их дифференцирует наличие различных «примочек»: интерфейса DVI, поворотного дисплея, дополнительных видеовходов, реже – улучшенный дизайн и более качественные материалы корпуса.

Как видим, рассматриваемые мониторы уже окончательно перешли из разряда элитных продуктов в класс массовых изделий, причем даже по меркам украинского покупателя, что имеет как положительные, так и отрицательные стороны. К первым относятся богатство выбора и продолжающееся снижение цен. Однако «демократизация» небольших LCD порождает и отрицательные тенденции: в погоне за удешевлением изделий производители отказываются от дорогих решений, улучшающих качество, и просто «приятных полезностей». В новых 15-дюймовых мониторах уже не найти лучших по цветопередаче MVA- и IPS-матриц (практически во всех используется самый дешевый тип матриц TN + Film), цифровой интерфейс DVI есть только в дорогих моделях, да и в них может не быть соответствующего кабеля, который приходится приобретать отдельно. Однако справедливости ради отметим, что большинству пользователей (а массовый продукт всегда создается именно с учетом требований «большинства») эти дополнения обычно не нужны.

Главное направление развития LCD-мониторов сегодня, безусловно, – сокращение времени реакции матриц, влияющего на качество отображения динамичных сцен в играх и фильмах. Лучшими пока являются LCD с полным временем реакции 16 мс – они все чаще встречаются в новых моделях, причем применение такой матрицы практически не удорожает устройство: значительная часть как 15-, так и 17-дюймовых дисплеев с быстрыми матрицами относится к начальному уровню. Теоретически такое ускорение неблагоприятным образом сказывается на цветопередаче, так как происходит в том числе и за счет упрощения электронных схем обработки изображения. Однако такое ухудшение «обычный» пользователь, если он не профессиональный дизайнер, замечает далеко не всегда.

Разрешение абсолютно всех современных 15-дюймовых ЖК-матриц составляет 1024 × 768 точек. Именно в этом графическом режиме монитор обеспечивает максимальное качество изображения. В более низком разрешении происходит интерполяция картинки, при этом она «растягивается» на весь экран (альтернативный режим, в котором изображение выводится «пиксел в пиксел» в центре экрана, уже давно исчез из дисплеев 15"), при этом сильно страдают и качество, и скоростные характеристики матрицы. Так что при приобретении LCD учтите, что играть вам отныне придется именно в таком разрешении, а для этого нужен современный, не устаревший, компьютер.

Мы решили протестировать по возможности все доступные на рынке и перспективные (т. е. не снятые с производства) модели LCD-мониторов 15" с полным временем реакции 30 мс и быстрее, а значит, в принципе пригодные не только для работы с документами и Internet, но и для воспроизведения видео и динамичных игр – другими словами, те, которые могут заинтересовать домашнего пользователя.

УЧАСТНИКИ ТЕСТИРОВАНИЯ

AOC LM520A – один из самых доступных по цене мониторов, попавших в нашу Тестовую лабораторию. Это устройство средних, как для современных LCD 15", размеров, простой конструкции, со встроенной акустической системой. Платой за малую толщину, как это обычно бывает, стала необходимость использования внешнего блока питания. Очень удобной в работе оказалась фирменная система настройки с помощью нажимаемого управляющего колесика и простого меню. Монитор выдает вполне качественное статическое изображение, хотя для работы с фотографиями глубины цвета все же недостает: на цветовых растяжках мы наблюдали хорошо заметные полосы. Быстродействие матрицы вполне соответствует заявленным характеристикам, т. е. невысоко. Однако яркость шлейфов за контрастными объектами не очень велика, так что для просмотра видео этот недостаток не критичен. В итоге LM520A хорош в роли монитора для офисных приложений и Internet, но не для мультимедийных задач.

Оба дисплея **Benq**, побывавших у нас, оснащены матрицами со временем реакции 16 мс. Младшая модель – **FP557s** – собрана в корпусе средних размеров и достаточно большой толщины, но зато оборудована встроенным блоком питания. Набор управляющих клавиш и продуманное меню делают настройку этого монитора простой и эффективной. То же касается и старшей модели, **FP581s**. Она отличается от младшей переработанным дизайном – уменьшенной толщиной и съемной подставкой. Такой монитор удобно вешать на стенку, благо, специальное крепление входит в комплект поставки. Также у старшей модели имеется встроенная акустика.

Несмотря на «кровное родство» этих устройств, качество изображения у них немного разное, хотя отличия не очень велики. Любопытно, что лампы подсветки у обеих моделей, по-видимому, расположены крест-накрест по диагонали матрицы: в этих местах на экране, заполненном одним цветом, просматриваются подсвеченные области. Общими являются хорошее отображение черного, грамотная работа с цветом, обеспечивающая естественное, без искажений и огрублений, воспроиз-

ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ

Windows

Первое, на что обращает внимание счастливый обладатель нового LCD-монитора, – это увеличение четкости картинки, исчезновение «мыла», расфокусировки, цветных ореолов, возникающих из-за несведения лучей, принципиальное отсутствие геометрических искажений. Собственно, это то, ради чего покупается LCD-монитор.

Динамичное изображение

На самом простом примере – плавной прокрутке текста – видно, что на LCD буквы теряют насыщенность и четкость в большей степени, чем на кинескопе. За ними образуются шлейфы, длина и интенсивность которых зависят от времени реакции матрицы.

Фотография

На LCD вы увидите более яркие, насыщенные цвета, чем на ЭЛТ. В определенной степени это хорошо, однако может случиться, что контрастность будет завышена, некоторые детали – потеряны из-за меньшей глубины цвета, оттенки неестественно яркие, в темных областях элементы сливаются. Именно это и подразумевают, когда говорят об «искаженной», «кричащей» цветовой гамме, характерной для LCD. В большинстве случаев это незаметно для обычного пользователя или убирается путем настройки, но иногда такие проблемы неустранимы.

Видео и динамичные игры

Длинные шлейфы за движущимися цветными объектами на современных ЖК-дисплеях уже не встречаются, не стоит бояться этих пережитков прошлого. Но и идеальным динамичное изображение бывает не всегда. Недостаток скорости реакции матрицы проявляется главным образом в потере резкости картинки. Особенно это ощущается в играх, где есть масса мелких, заведомо четких деталей (надписи, рисунки текстур и т. д.) и объектов, на которые нужно очень точно навести прицел.

AOC LM520A
Рейтинг ★★★★☆
Цена – **$290**



Неплохой выбор для работы с документами и Internet, но для фото и видео он не так хорош, как хотелось бы

BENQ FP557S
Рейтинг ★★★★★
Цена – **$310**



Отличный универсальный монитор, лишь немного уступающий победителям по цветопередаче и быстродействию

BENQ FP581S
Рейтинг ★★★★★
Цена – **$365**

Высокое качество изображения сочетается с удачным дизайном, лучший выбор для тех, кто хочет повесить монитор на стену

ведение фотографий, а также неплохие динамические характеристики. Впрочем, как показало прямое сравнение мониторов с 16-миллисекундными матрицами, оба дисплея Benq не самые быстрые в своем классе, хотя для видео и игр их скорости вполне достаточно. Однако из-за особенностей цветопередачи и более высокой контрастности динамические искажения на FP581s кажутся меньшими (младшая модель просто не позволяет выставить нужный для этого уровень контраста). Еще одна интересная деталь: в руководстве пользователя FP581s сказано, что монитор поддерживает режим 1280 × 1024 точек. «Родное» разрешение матрицы все-таки составляет 1024 × 768 пикселов, но электроника может обработать этот сигнал, интерполирует его и выводит на экран. О качестве говорить не приходится, но сама возможность радует – она может здорово выручить, если случайно был установлен неправильный видеорежим.

В итоге оба дисплея очень хороши и вполне оправдывают свою цену в тех случаях, когда нужен универсальный монитор «для всего понемножку» – то есть для обычного домашнего пользователя.

CTX S530 привлекает внимание в первую очередь благодаря выгодным условиям гарантии: для всех моделей последнего поколения производитель гарантирует отсутствие «битых» пикселов в течение 101 дня с момента приобретения. Это компактный, тонкий монитор с выносным блоком питания. Качество изображения у S530 оказалось неожиданно высоким: на фотографиях нет избыточного контраста, параметры цветопередачи легко настраиваются. К тому же в этой модели есть полезные регулировки: отключаемый дизеринг, что позволяет выбирать между быстродействием и качеством отображения фото, а также дополнительная функция сглаживания, улучшающая вид картинки в «неродном» разрешении. Однако быстродействие матрицы в этой модели оставляет желать лучшего. В итоге за такую цену это – отличный монитор для работы со статичной графикой.

Новая модель **Hansol H550** с интегрированной акустикой отличается привлекательным дизайном и имеет встроенный блок питания. При каждом включении происходит автоподстройка фазы сигнала, улучшающая четкость, что делают далеко не все мониторы. Качество изображения находится на обычном для бюджетных дисплеев уровне – оно вполне достаточно для работы и Internet. Единственным серьезным недостатком является излишняя «засвеченность» матрицы при отображении черного цвета, из-за которой он выглядит серым. Зато быстродействие дисплея на высоте: он почти без смазывания демонстрирует динамичные сцены в играх и видео. «Для дома» вообще это неплохое решение, хотя владельцам цифровых фотоархивов, требовательным к корректной цветопередаче, оно вряд ли подойдет.

В линейке **LG** сегодня присутствуют как модели предыдущего поколения, так и новинки. К первым относятся L1510B, L1510P и L1510S, ко вторым – L1510M и L1511S. Бюджетная модель L1510S из старой линейки постепенно исчезает из продажи, на ее место приходит L1511S. Вопреки ожиданиям это значительно различающиеся между собой устройства – как по оснащенности, так и по качеству изображения.

LG Flatron L1510B оборудован двухшарнирной подставкой, позволяющей регулировать положение экрана по высоте, хоть и в небольших пределах. В корпус устройства встроен блок питания, а в подставку – USB-разветвитель. ЖК-матрица поворачивается на 90°, так что документы можно просматривать в портретной ориентации. Однако удачная конструкция сочетается с качеством изображения, которое на сегодня уже нельзя считать лучшим. На черном фоне заметны неравномерности подсветки, сам цвет не чистый, а сероватый. Изображение по умолчанию имеет розоватый оттенок, избавиться от него путем настройки можно, но это приводит к другим искажениям цвета. При при-

ТИПЫ ЖК-МАТРИЦ: ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

TN + Film
+ Низкая цена
+ Малое время реакции
– Ограниченный угол обзора
– Неидеальный черный цвет

IPS
+ Глубокий черный цвет
+ Точная цветопередача
+ Широкий угол обзора
– Высокая стоимость
– Медленная реакция

MVA
+ Глубокий черный цвет
+ Точная цветопередача
+ Широкий угол обзора
+ Достаточно быстрая реакция
– Высокая стоимость

PVA
+ Точная цветопередача
+ Широкий угол обзора
+ Малое время реакции
– Относительно высокая стоимость

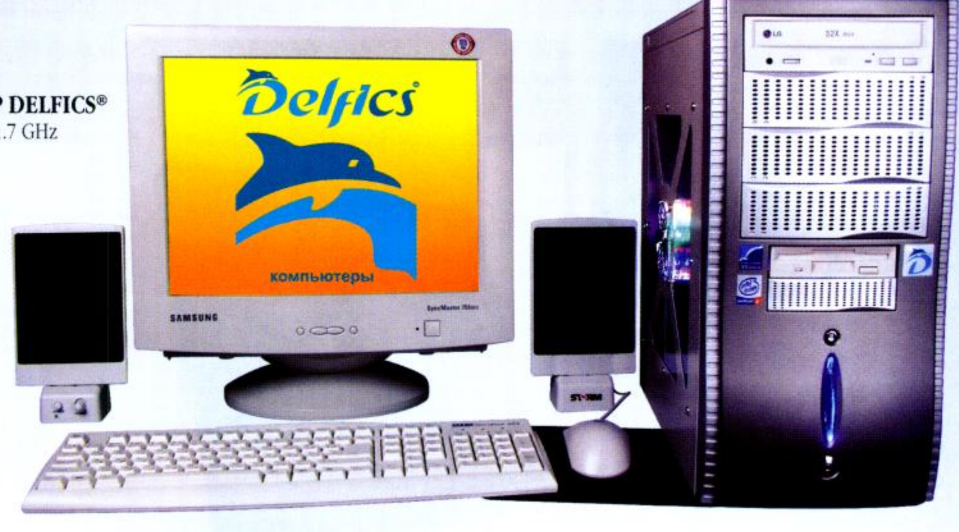
Больше информации о принципах действия ЖК-дисплеев различных типов можно найти здесь: *www4.tomshardware.com/display/20020114/lcd-08.html.*

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР DELFICS®
на базе процессора Intel® Pentium® 4 1.7 GHz
системная плата 845EV1
оперативная память 256 MB 266 MHz
жесткий диск 40 GB
видео nVidia GeForce 4MX 440 128 MB
CD-ROM, FDD, AS
клавиатура, мышка, коврик
монитор Samsung 17"

от компании



т/ф.: (044) 531-9730
www.compass.com.ua
www.delfics.com



Подписка на журнал



открыта круглый год!

ЦИФРОВАЯ ФОТОКАМЕРА ROLLEI D330 MOTION (3.34 млн. пикселов) И ФИРМЕННАЯ КЕПКА
от официального дистрибьютора Rollei в Украине НКПО «Элси ЛТД»
тел. (044) 456-3421, т/ф (044) 455-5485
www.rollei.com.ua



ТРИ ОПТИЧЕСКИХ ПРИВОДА TEAC

- **CD-RW** 552EK 52x24x52x Retail
- **внешний COMBO CD-RW/DVD** DW-224PUK 24x10x24x8x
- **внешний CD-RW** CDW552PUK USB 2.0 52x24x52x



от компании «ФОЛГАТ ФТК»
т/ф.: (044) 451-4021, 227-5143
www.folgat.kiev.ua

Подписавшись на журнал «Домашний ПК», вы можете стать обладателем замечательного подарка.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 июля оформил подписку на журнал «Домашний ПК» до конца 2003 г. и до 20 июля прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC».

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подведение итогов акции состоится в августе 2003 г.

Результаты акции будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 8–9.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD – 23679
с CD – 22615

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ ПО КАТАЛОГУ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
без CD – 5,48 грн за 1 мес
с CD – 9,39 грн за 1 мес

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ОТ ФИРМЫ
10 DVD-боксов
20 jewel-версий
6 подарочных коробок

1С:МУЛЬТИМЕДИА



Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине
(по вопросам партнерства обращаться:
e-mail: multimedia@1c.ua
http://games.1c.ua

CTX S530
Рейтинг ★★★★★
Цена – $339



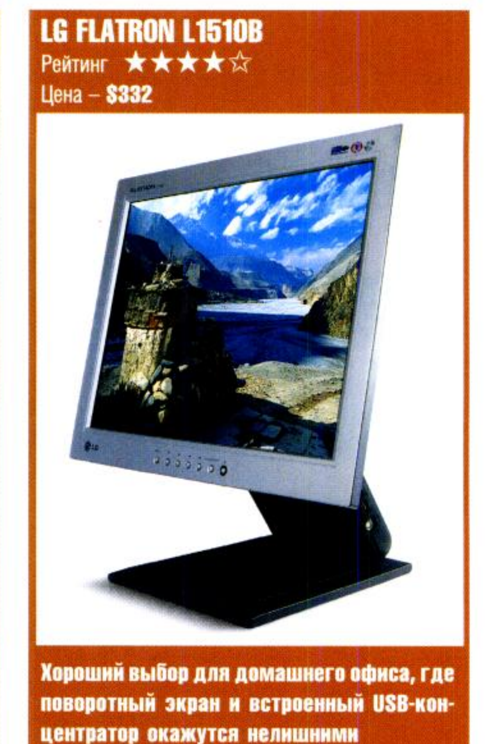
Монитор с великолепной цветопередачей и уникальной гарантией отсутствия неработающих пикселов, но несколько «медленный»

HANSOL H550
Рейтинг ★★★★☆
Цена – $310



Недорогой монитор с быстродействующей матрицей, но не идеальной цветопередачей – неплохой выбор для геймеров

LG FLATRON L1510B
Рейтинг ★★★★☆
Цена – $332



Хороший выбор для домашнего офиса, где поворотный экран и встроенный USB-концентратор окажутся нелишними

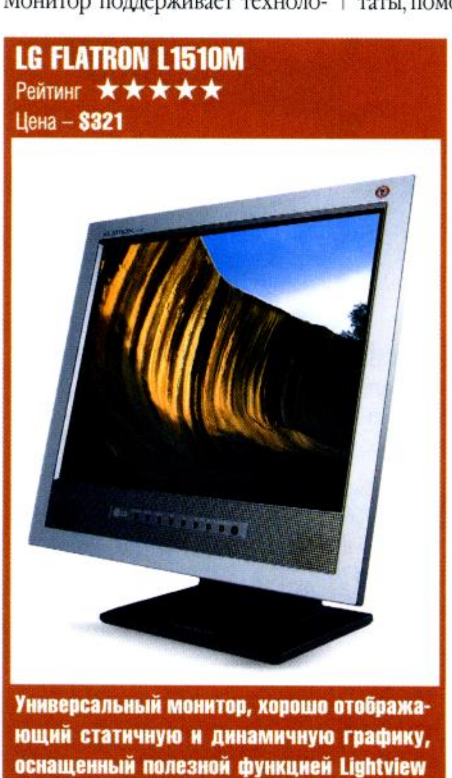
емлемых динамических характеристиках и хорошей оснащенности данная модель подходит на роль «офисно-игрового» монитора, но для фотолюбителей не годится. Такими же характеристиками обладает и **L1510P**, отличающаяся лишь наличием входа DVI.

Flatron L1510M, несмотря на упрощенную конструкцию корпуса, тоже имеет встроенный блок питания и акустическую систему. Монитор поддерживает технологию Lightview, позволяющую быстро переключать режимы яркости, оптимальные для текста, графики и видео. Для этой цели есть отдельная кнопка. Изображение у L1510M оказалось очень неплохим, хотя с настройками по умолчанию оно было довольно неприглядным – фото имело явный синеватый оттенок. К счастью, в новых мониторах LG коррекция цвета дает очень хорошие результаты, помогает также и регулировка гаммы, присутствующая только в устройствах этой марки. С отображением динамичной картинки дисплей тоже справляется очень неплохо. Таким образом, это достаточно универсальное устройство, подходящее для большинства домашних пользователей.

Младший представитель новой линейки – **Flatron L1511S** – имеет много общего с L1510M, но несколько упрощен – в нем нет ненужных колонок и (к сожалению) технологии Lightview. Однако его «изобразительные способности» нам понравились больше, чем у старшего собрата: в нем установлена новая матрица со временем реакции 16 мс, лучше отображающая и фото, и видео, и игры. В итоге этот недорогой монитор продемонстрировал лучшее соотношение цена/качество.

Mitsubishi E55 – единственный в нашем тесте продукт с IPS-матрицей. Это не самая новая модель,

LG FLATRON L1510M
Рейтинг ★★★★★
Цена – $321



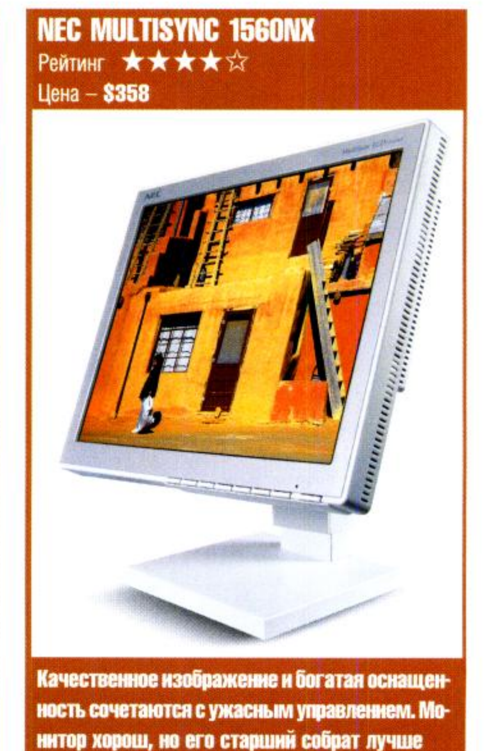
Универсальный монитор, хорошо отображающий статичную и динамичную графику, оснащенный полезной функцией Lightview

LG FLATRON L1511S
Рейтинг ★★★★★
Цена – $299



Качественный и «быстрый» дисплей начального уровня, предлагаемый по очень выгодной цене

NEC MULTISYNC 1560NX
Рейтинг ★★★★☆
Цена – $358



Качественное изображение и богатая оснащенность сочетаются с ужасным управлением. Монитор хорош, но его старший собрат лучше

что безошибочно определяется по старомодному, несколько громоздкому дизайну. Традиционная для устройств от Mitsubishi и NEC система управления с двухуровневым меню нам не понравилась – окончательно приноровиться к ней так и не удалось. «В деле» монитор показал себя, в принципе, неплохо – он демонстрирует действительно черный цвет, хорошо справляется с показом фото и не самый медленный. В общем – крепкий середнячок. Однако цена у него явно не «средняя», что и помешало нам рекомендовать E55 к покупке.

Мониторы **NEC** отличаются рядом особенностей, подтверждающих их принадлежность к высокому классу. Они имеют удобную раздвижную подставку, позволяющую регулировать положение экрана по высоте, оснащены встроенным блоком питания, входом DVI (хотя и без кабеля в комплекте). Управление у них одинаково неэргономичное из-за чрезмерно большой «клавиатуры» (7 кнопок) и двухуровневого меню, навигация по уровням которого осуществляется двумя разными кнопками. Но главное, что объединяет эти продукты, – внимание разработчиков к качеству изображения. Оно получилось действительно высоким.

Модель **MultiSync 1560NX** основана на более старой матрице с полным временем реакции 30 мс. Этот дисплей порадовал нас равномерностью подсветки и чистотой цветов (только черный чуть сероват). Фотография воспроизводится очень хорошо – по умолчанию она имеет излишне холодную гамму, но это легко исправить путем настройки. Динамические характеристики дисплея также вполне приемлемы для большинства задач.

Как бы ни была хороша модель 1560NX, но **MultiSync 1560VM** еще лучше по всем параметрам. Конструктивно она повторяет предшественницу, отличаясь лишь встроенными колонками. Она дает более глубокий черный цвет, чистые и равномерные – все остальные (за исключением небольших теней по краям матрицы), отображает фотографии еще натуральнее, причем практически без дополнительной настройки. У новинки более широкий угол обзора. По быстродействию матрицы данная модель – одна из лучших в тесте. При достаточно скромном заявленном времени реакции – 25 мс – 1560VM практически не смазывает прокручиваемый текст и не снижает резкость в видео и играх. Сравниться с ней могут разве что новейшие мониторы от Samsung и ViewSonic с 16-миллисекундными матрицами. В итоге это устройство – безусловно, лучшее по качеству изображения, к тому же предлагается за вполне разумную цену.

Отдельно хочется рассказать о трех не совсем обычных мониторах – **Neovo S-15V** и **X-215**, а также **RoverScan SlimPro Black**. Они имеют схожую конструкцию, а два последних являются просто OEM-версиями одного и того же продукта, различаясь, по большому счету, только маркой. S-15V – обычный по функциональности компьютерный монитор, а X-215 и SlimPro Black оснащены дополнительным видеовходом S-Video и интерфейсом DVI. У всех трех матрица покрыта специальным трехмиллиметровым стеклом, выполняющим роль «оптического фильтра», по замыслу разработчиков смягчающего цветопередачу и расширяющего угол обзора. Впрочем, MVA-матрицы, применяемые в устройствах, ни в том, ни в другом особо не нуждаются.

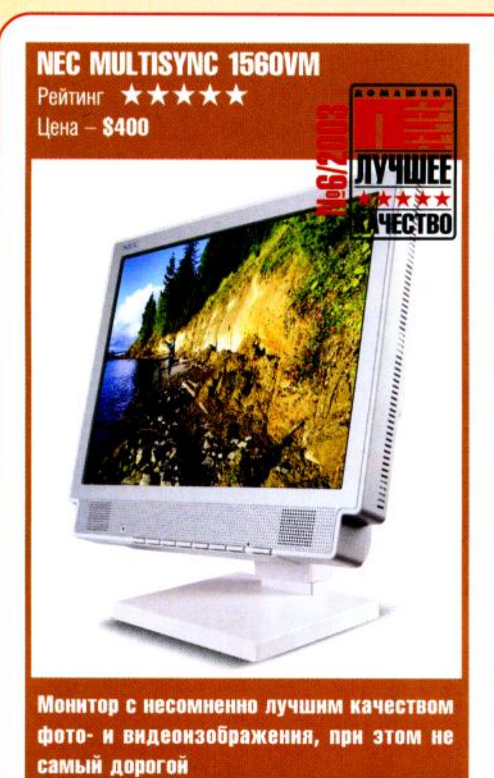
При тестировании мониторы произвели двойственное впечатление. Картинка на них действительно кажется более «мягкой», цветопередача приближена к той, что демонстрируют ЭЛТ-мониторы. Тесты выявляют массу погрешностей: «светящийся» черный цвет, ступеньки на градиентных растяжках, значительные отклонения в цветопередаче. Но, как ни странно, при всех этих недостатках фотографии на мониторах субъективно кажутся «правильными». Должно быть, разработчики ставили перед собой задачу максимально повторить цветовые характеристики кинескопа – что ж, им это удалось, но динамическое изображение сильно смазывается во всех трех случаях.

Однако есть у этих мониторов изъяны, которые заметны даже «невооруженным» глазом. Поверхность «оптического фильтра» отполирована и лишена антибликового покрытия, так что если изоб-

NEC MULTISYNC 1560VM

Рейтинг ★★★★★

Цена – **$400**

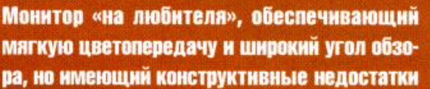


Монитор с несомненно лучшим качеством фото- и видеоизображения, при этом не самый дорогой

AG NEOVO X-215

Рейтинг ★★★☆☆

Цена – **$535**



Монитор «на любителя», обеспечивающий мягкую цветопередачу и широкий угол обзора, но имеющий конструктивные недостатки

PHILIPS 150S4FG

Рейтинг ★★★★☆

Цена – **$320**



Недорогой компактный дисплей с отличной цветопередачей, но большим временем реакции матрицы

ражение темное, экран превращается в зеркало, а в других случаях дает неприятные блики. Полупрозрачное покрытие под определенным углом тоже отсвечивает ультрамариновым оттенком, «сбивая» пользователю восприятие цветов. К тому же оно отлично «проявляет» случайно оставленные отпечатки пальцев, которые выводятся только спиртовой салфеткой. Конечно, можно поставить устройство так, что эти недостатки не будут сильно сказываться, но это решение – однозначно «на любителя».

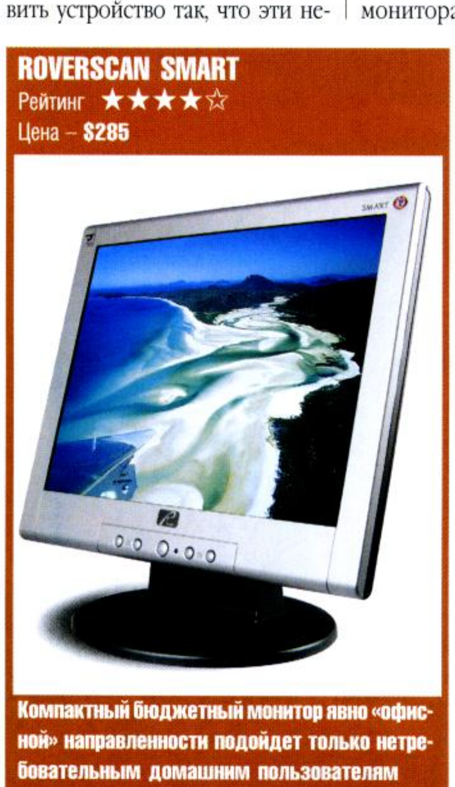
Из линейки **Philips** приятное впечатление производит недорогая младшая модель **150S4FG**. Это очень компактное устройство на низкой подставке, допускающей только отклонение матрицы по вертикали. При столь малых габаритах несколько неожиданным кажется то, что блок питания у монитора встроенный. Сильная сторона данной модели – демонстрация статичного изображения. Оно имеет хорошую насыщенность и точную цветопередачу, очень натурально, без избыточного контраста, смотрятся фотографии. Зато смазывание динамичной картинки в силу большого времени реакции матрицы заметное. Низкая стоимость устройства оправдывает его выбор в качестве «офисно-графического» монитора для тех, кто занимается цифровой фотографией, но редко смотрит видео и не играет всерьез.

А вот старшая модель – **Brilliance 150P3** – на сегодня уже далеко не оптимальна. Да, она отлично оснащена – особенно стоит отметить вход DVI, поворотный экран и регулировку его положения по высоте. Однако изображение у 150P3 не лучшее – зернистое, довольно бледное, с потерей деталей в светлых областях. С дру-

ROVERSCAN SMART

Рейтинг ★★★★☆

Цена – **$285**

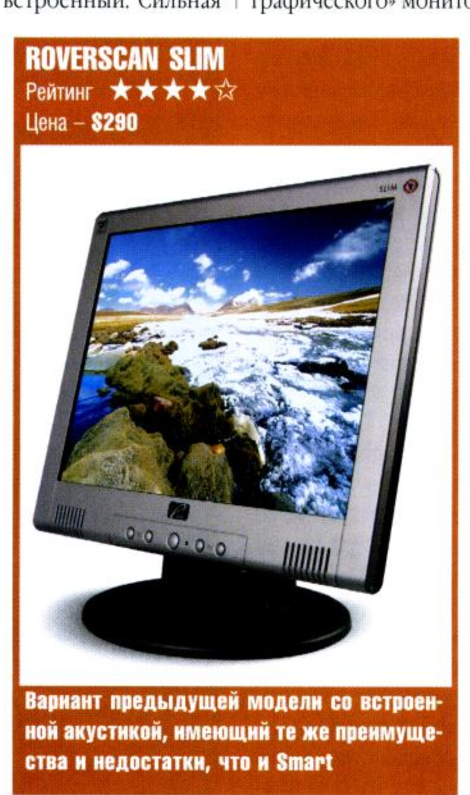


Компактный бюджетный монитор явно «офисной» направленности подойдет только нетребовательным домашним пользователям

ROVERSCAN SLIM

Рейтинг ★★★★☆

Цена – **$290**

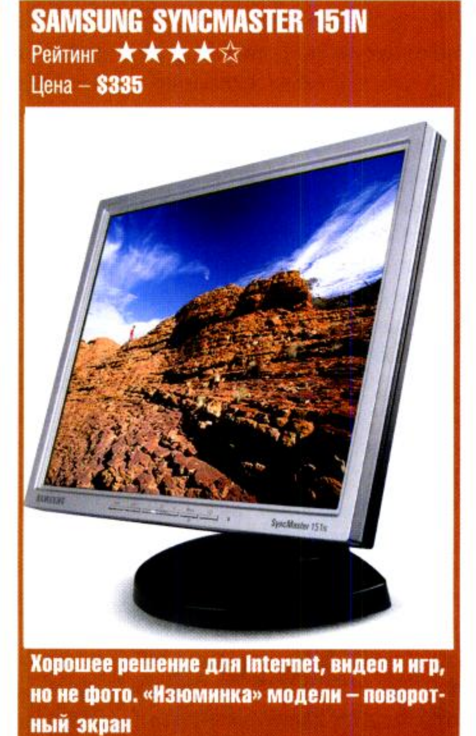


Вариант предыдущей модели со встроенной акустикой, имеющий те же преимущества и недостатки, что и Smart

SAMSUNG SYNCMASTER 151N

Рейтинг ★★★★☆

Цена – **$335**



Хорошее решение для Internet, видео и игр, но не фото. «Изюминка» модели – поворотный экран

ЧТО ТАКОЕ ДИЗЕРИНГ

Большинство ЖК-матриц, используемых в 15-дюймовых мониторах, физически не может отображать необходимые для корректной передачи фотографий 16,7 млн. оттенков. В этой ситуации электронная «начинка» монитора включает блоки, производящие сглаживание цветов, – дизеринг (от англ. *dithering*). Изображение проходит предварительную обработку, в ходе которой цвета, не доступные для матрицы, заменяются комбинацией наиболее похожих оттенков из числа имеющихся. При использовании хороших алгоритмов фотография практически не отличима от исходного изображения. Некачественные же схемы дизеринга не дают желаемого эффекта – в тестировании мы распознавали их, выводя на экран градиентные заливки и спектры с плавными переходами. При проблемах с дизерингом на них четко видны «ступеньки» и другие артефакты.

гой стороны, его матрица немного «быстрее», что дает более четкую динамическую картинку. Однако цена этого монитора с учетом результатов тестирования выглядит явно завышенной.

Мониторы российской марки **RoverScan** – самые доступные из всех, что мы протестировали. Младший представитель линейки – **RoverScan Smart** – отличается малой толщиной, но при этом оборудован встроенным блоком питания. Качество сборки этого монитора нам не очень понравилось: матрица явно «прижата» чрезмерным усилием при установке, что привело к появлению темных пятен в углах и засветки вдоль нижней кромки. Дизеринг у этой модели работает не лучшим образом: на цветовых градиентах видны «ступеньки», а на спектре – еще и «паразитные» полосы синего и сиреневого цвета, что говорит о некорректной имитации недоступных оттенков. При этом цветовая гамма фотографий слишком бледная и неестественная. Скорость реакции матрицы не очень велика, однако прокручиваемый текст вполне читабелен. В результате данная модель – хороший выбор для офиса, где ни цветопередача, ни четкость в играх и видео не важны, но домашнему пользователю не стоит гнаться за дешевизной.

Модель **RoverScan Slim**, по большому счету, отличается наличием встроенных колонок и, соответственно, на $5 большей ценой. Особенности сборки и качество изображения у этой модели практически полностью такие же, как у предыдущей.

От команды **Samsung** в «соревнованиях» участвуют как ветераны, так и новички. Одна из выпущенных недавно моделей – это **SyncMaster 151N**, компактное устройство с узкой рамкой, закрепленное на функциональной подставке, обеспечивающей регулировку положения дисплея по высоте и его поворот в портретную ориентацию. Несмотря на компактность, блок питания у 151N встроенный. Изображение на мониторе четкое и хорошо поддается регулировке. Однако цветопередача, как это характерно для дисплеев относительно старой серии 151, не лучшая: на цветовых градиентах заметны полосы, фотографии передаются с избытком контраста и потерей деталей в темных областях, цвета кажутся излишне насыщенными. При этом динамические тесты монитор выдержал с успехом. Этот LCD – неплохой выбор, если нужно функциональное решение для Internet, видео и игр без особых требований к качеству отображения фото.

SyncMaster 152T – победитель предыдущего тестирования – на фоне агрессивной «молодежи» смотрится уже не так впечатляюще. Этот стильный монитор с внешним блоком питания демонстрирует качественную картинку и достаточно быстр. Однако за прошедшее время он практически не подешевел ($420 за 152T и $390–400 за 152B, модификацию без входа DVI), а следовательно, по-прежнему находится в «старшей группе». Здесь его уверенно побеждает NEC MultiSync 1560VM, показавший заметно лучшие результаты во всех тестах. В итоге покупка 152T еще оправдана для тех, кому нужен вход DVI (правда, кабель в комплекте поставки обычно не предусмотрен), если в продаже не удается найти дисплей NEC. А вот SyncMaster 152B на свою немалую цену уже «не тянет».

SAMSUNG SYNCMASTER 152T

Рейтинг ★★★★☆

Цена – $420

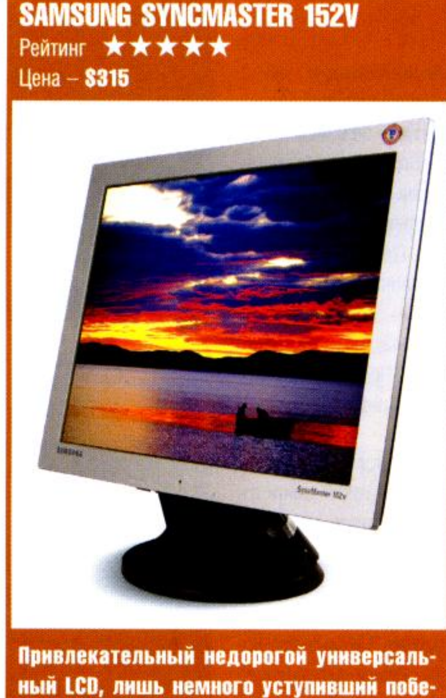


Победитель предыдущего тестирования все еще хорош в качестве универсального дисплея с DVI, но есть новинки получше

SAMSUNG SYNCMASTER 152V

Рейтинг ★★★★★

Цена – $315

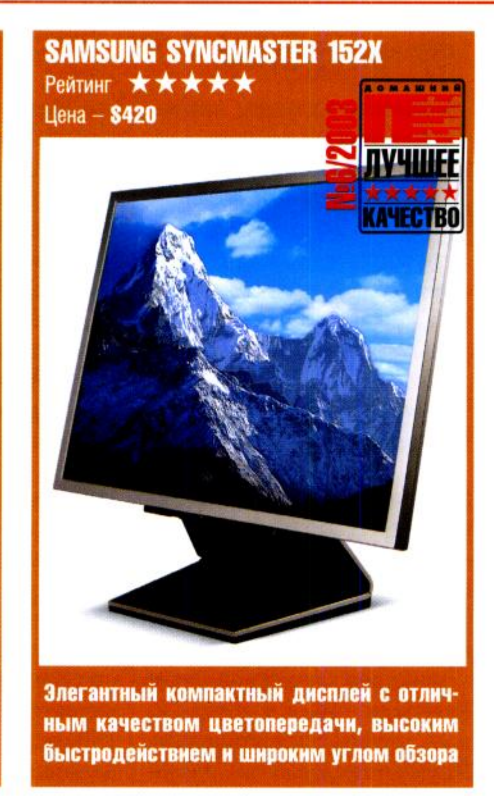


Привлекательный недорогой универсальный LCD, лишь немного уступивший победителям

SAMSUNG SYNCMASTER 152X

Рейтинг ★★★★★

Цена – $420



Элегантный компактный дисплей с отличным качеством цветопередачи, высоким быстродействием и широким углом обзора

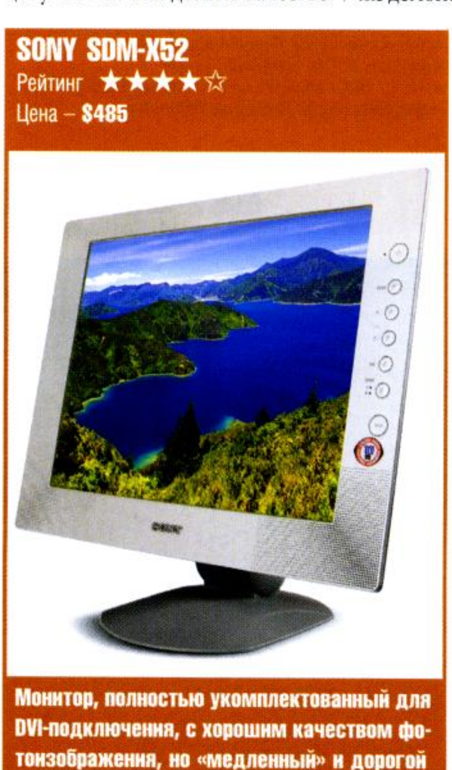
SyncMaster 152V – еще один «новый старый» монитор, основанный на ЖК-матрице и электронике серии Modigliani (той, в которую входят 152T и 152B). Внешне он напоминает своих ближайших сородичей, отличаясь более простой конструкцией подставки, но зато имеет встроенный блок питания. Новый дисплей относится к бюджетной категории и предлагается за весьма низкую цену. Вот за эти деньги качество изображения и функциональность, фактически равноценные SyncMaster 152B, – «то, что доктор прописал». По отображению фото эти модели сопоставимы: чуть большая насыщенность цветов и контрастность у 152V для многих пользователей не являются проблемой, к тому же они поддаются настройке. Качество картинки при этом однозначно лучше, чем у 151N. В играх и видео дисплей также демонстрирует четкую картинку. В итоге SyncMaster 152V – одна из лучших покупок для тех, кому нужен недорогой универсальный LCD-монитор.

Новейшая разработка Samsung – модель **SyncMaster 152X**, относящаяся к серии Degas. В элегантный корпус – компактный, тонкий и с узкой рамкой – помещена PVA-матрица со временем реакции 16 мс. Отличительной особенностью данного монитора является функция MagicBright, позволяющая быстро устанавливать оптимальную яркость для работы с документами, просмотра видео, игр и т. д. В тестах на отображение статической картинки SyncMaster 152X показал очень хорошие результаты: чистые цвета, равномерную яркость подсветки, реалистичную цветопередачу в фото. Единственная проблема – недостаточно темный экран при отображении черного фона, лампы подсветки все-таки немного

SONY SDM-X52

Рейтинг ★★★★☆

Цена – $485



Монитор, полностью укомплектованный для DVI-подключения, с хорошим качеством фотоизображения, но «медленный» и дорогой

VIEWSONIC VE500

Рейтинг ★★★★★

Цена – $310

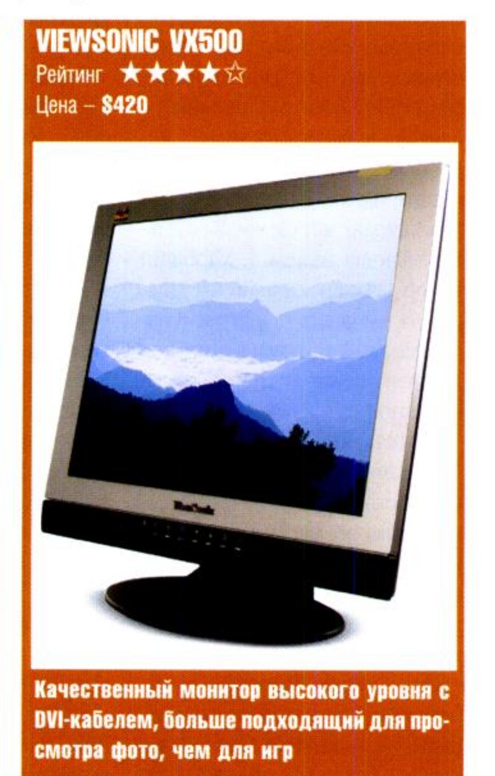


Самый «быстрый» монитор в нашем тесте – лучший бюджетный выбор для игроков

VIEWSONIC VX500

Рейтинг ★★★★☆

Цена – $420



Качественный монитор высокого уровня с DVI-кабелем, больше подходящий для просмотра фото, чем для игр

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ LCD-МОНИТОРОВ И РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Марка	AOC	Benq		CTX	Hansol	LG Flatron			Mitsubishi	NEC MultiSync		AG Neovo
Модель	LM520A	FP557s	FP581s	S530	H550	L1510B	L1511S	L1510M	E55	1560NX	1560VM	S-15V
Рейтинг	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆
Цена, $	290	310	365	339	310	332	299	321	420	358	400	470
Тип матрицы	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	IPS	TN+Film	TN+Film	MVA
Время реакции полное (загорания + гашения), мс	30	30 (8+22)	16 (5+11)	30	25	30	16	30	Н/д	30 (10+20)	25 (6+19)	25 (15+10)
Контрастность	300:1	400:1	450:1	350:1	300:1	350:1	400:1	Н/д	300:1	350:1	450:1	500:1
Яркость, кд/см^2	250	250	250	300	250	250	250	Н/д	200	250	300	350
Видеовход DVI	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○
Поворотный экран	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○
Встроенная акустика	●	○	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○
Кабель DVI в комплекте	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Результаты тестов, баллы												
Черный цвет	4,5	4,5	5	5	3	4,5	5	4,5	5	4,5	5	1,5
Чистота и равномерность основных цветов	4	4,5	4	4,5	5	3	4,5	4	4,5	5	5	3
Цветные градиенты	3,5	4	4	5	4	4,5	5	4,5	4	4,5	5	3
Спектр	4,5	4,5	4	5	4,5	4	4,5	4	4	4,5	5	3,5
Отображение фотографий	4	4	4	4,5	4,5	3,5	4,5	4	4	4,5	5	3,5
Прокрутка текста в MS Word	3,5	4	4,5	3,5	4	3,5	4	4	4	4	4,5	3
Смазывание, тест tfttest.exe	3,5	4,3	4,3	3,2	4,3	4,3	4,3	4,3	3,2	3,2	5	1,9
Качество, баллы	3,9	4,2	4,3	4,2	4,1	3,9	4,5	4,2	4	4,2	4,9	2,6

«пробиваются» через матрицу. Зато угол обзора у 152X очень широк – по этому параметру данная модель, наверное, лучшая в нашем тесте. Динамические характеристики, как и ожидалось, очень хорошие – и в играх, и при просмотре DVD картинка остается четкой даже при резком движении. Несомненно, перед нами – один из лучших современных 15-дюймовых LCD-мониторов.

Из двух протестированных нами мониторов **Sony** модель **SDM-S51R** – более доступная по цене. Это достаточно старый продукт, бывший в свое время одним из лучших, так что на его примере мы хотели проверить, правы ли те, кто утверждает, что удешевление современных LCD происходит в ущерб качеству цветопередачи. У этой модели есть ряд характерных для мониторов Sony функций: регулировка яркости подсветки (при низких значениях изображение становится слишком тусклым, этот режим лучше подходит для работы с текстом), быстрая настройка гаммы. Устройство обладает очень хорошей цветопередачей, градиенты и спектр передаются плавно, без «ступенек» и прочих артефактов. Правда, тона на фотографиях показались нам слишком теплыми. Хотя время реакции матрицы у S51R велико, он продемонстрировал не худшие результаты в динамике: при прокрутке текста образуется широкая тень относительно небольшой интенсивности с зеленоватым отливом, но сами буквы остаются достаточно насыщенными. В итоге данная модель может стать хорошим выбором для тех, кто редко играет и смотрит фильмы, но она довольно дорога.

Более новый дисплей **Sony SDM-X52** в прошлый раз показал себя очень хорошо. Этот монитор оправдывает свою высокую стоимость богатой оснащенностью: в нем есть DVI-вход, причем в комплект поставки входит кабель, имеются встроенные динамики, однако подставка не очень удобна – регулировать положение дисплея можно только в узких пределах. Из функций стоит отметить режим *Eco*, в котором нажатием специальной кнопки снижается яркость подсветки – это удобно для переключения режимов при работе с текстом и просмотре видео и игр. В тестах на чистоту цветов мы наблюдали незначительные неравномерности подсветки вдоль краев и по углам. Фотографии при установках цвета по умолчанию показались нам излишне контрастными, впрочем, регулировка позволила исправить ситуацию. Видео и игры на этом мониторе отображаются гораздо лучше, чем на предыдущем, но по нынешним временам все еще недостаточно хорошо. Для тех, кто планирует подключать монитор через DVI, данная модель дает возможность получить готовое решение «из коробки» с достаточно хорошим качеством, но и недешево.

В младшей модели из новой серии LCD-мониторов **ViewSonic – VE500** – используется матрица со временем реакции 16 мс. Она представляет собой скромно оснащенный, но при этом компактный и недорогой дисплей с внешним блоком питания. Как показало тестирование, фотографии на его экране выглядят не лучшим образом – сказывается недостаточная глубина цвета, из-за которой близкие оттенки сливаются и теряются детали. Угол обзора по горизонтали остается достаточно широким. Сильная сторона данной модели – отображение динамичных сцен. У этого монитора они смазываются в наименьшей степени, а при быстрой прокрутке текста за буквами практически не видно шлейфов, лишь незначительно падает насыщенность. Назначение такого дисплея очевидно – для игр и Internet; видео смотреть на нем вполне можно, а вот работа с фото противопоказана.

Модель **VG500** отличается дизайном корпуса и наличием встроенных динамиков – не самого полезного дополнения, тем не менее удорожающего дисплей на целых $40. Электроника и матрица в этом мониторе несколько иные. Хотя изображение на нем нельзя назвать идеальным, но недостатки у него другие – слишком высокая, не поддающаяся снижению, контрастность фотографий. Как и ожидалось, в динамике этот дисплей столь же хорош, как и его младший собрат.

Старший представитель линейки – **ViewSonic VX500** – внешне

	Philips Brilliance		RoverScan			Samsung SyncMaster				Sony		ViewSonic		
X-215	150S4FG	150P3	Slim	SlimProBlack	Smart	152X	152V	152T	151N	SDM-X52	SDM-S51R	VE500	VG500	VX500
★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆
535	320	420	290	535	285	420	315	420	335	485	380	310	350	420
MVA	TN+Film	TN+Film	TN+Film	Н/д	TN+Film	PVA	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film
25 (15+10)	<30	<30	20	25	20	16	25	25	25	30 (10+20)	Н/д	16	30	25
500:1	400:1	350:1	350:1	400:1	350:1	350:1	300:1	450:1	330:1	400:1	400:1	400:1	400:1	500:1
350	250	250	200	250	200	250	250	350	250	300	250	250	250	300
●	○	●	○	●	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●
○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○
○	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	●	●
●	○	○	○	●	○	○	○	Опция	○	●	○	○	○	●
2,5	5	5	4	2,5	4	4	4,5	4	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5
3,5	5	4,5	4,5	3,5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4,5
4	4	4,5	4,5	4	4,5	5	4,5	4,5	4	4,5	5	4	4	4,5
4	4,5	4	4	3,5	4	4,5	5	4	5	4,5	5	4	4	4,5
3	4,5	3,5	3,5	4,5	3,5	5	3,5	4	3,5	4	4	3,5	3,5	5
3,5	3,5	4	4	3,5	4	4,5	4	4	4,5	3,5	4	5	5	3,5
2,7	2,5	3,2	2,7	2,7	2,7	5	3,5	4	4,3	2,9	2	5	3,2	3,2
3,2	3,9	4	3,8	3,4	3,7	4,7	4,1	4,1	4,2	3,9	3,9	4,3	4	4,1

ЧТО МОЖНО УЗНАТЬ ИЗ СПЕЦИФИКАЦИЙ

В таблицах вы найдете множество параметров, характеризующих продукт, и элементов дополнительного оснащения. Давайте выясним, на что стоит обратить внимание.

Время реакции матрицы. Чем меньше этот параметр, тем лучше, так как монитор будет качественнее отображать динамичные сцены. 30 мс и более обычно говорят о том, что дисплей не лучшим образом справляется с динамичным изображением, поэтому его имеет смысл приобретать, только если качество картинки в видео и играх неважно вообще. 25 мс годится для видео и в большинстве случаев – для игр. Геймерам рекомендуем 16 мс, впрочем, заядлым киберспортсменам и этого может показаться мало.

Яркость и контрастность. Чем ярче дисплей, тем лучше для просмотра видео и игр, но больше нагрузка на глаза при работе с текстом. То же можно сказать о контрастности. Хорошо, когда эти величины высоки, но специально гнаться за цифрами не надо. Гораздо важнее диапазон регулировки (обычно у LCD он небольшой) и наличие функции быстрого переключения яркости – Lightview или MagicBright.

DVI. Данный цифровой интерфейс позволяет повысить качество изображения, так как исключает двойное цифро-аналого-цифровое преобразование видеосигнала, что особенно заметно при использовании популярных видеокарт с посредственным качеством 2D. Если он есть, это всегда хорошо, но таким интерфейсом оснащаются лишь немногие LCD 15", да и то из верхнего ценового диапазона. Кстати, наличие разъема DVI еще не означает, что в комплекте есть соответствующий кабель, – обычно его не включают в поставку, так что придется потратить еще до $20.

Поворотный экран. У некоторых мониторов конструкция позволяет повернуть экран на 90°, из ландшафтной ориентации в портретную, что может пригодиться при работе с текстами, чтении электронных книг и Web-страниц, просмотре цифровых фотографий. Эта полезная возможность характерна преимущественно для дорогих моделей.

Встроенная акустика. Обычно ее качество таково, что применять ее имеет смысл разве что для озвучивания процесса работы в Windows. Ни музыка, ни звуковое сопровождение в играх и фильмах на встроенной акустике приемлемо воспроизводиться не будут, поэтому если есть модификации одной и той же модели с акустикой и без, лучше выбрать последнюю – это позволит не тратить лишние деньги.

не отличается от **VG500**, но оснащен гораздо лучше – в устройстве есть разъем DVI, а в коробке нетрудно найти соответствующий кабель. Заметим, что перед нами не один из сильнейших участников предыдущего тестирования с MVA-матрицей, носивший такое же обозначение и поразивший нас почти идеальной цветопередачей, – сейчас мы имеем дело с так называемым «VX500-2», оборудованным дисплеем типа TN + Film. Тем не менее этот монитор демонстрирует намного лучшее качество изображения, чем предыдущие. Он успешно справился со специальными тестами, а фотографии, отображенные им, нам очень понравились. Следует учесть, что при всех значениях цветовой температуры VX500 дает более холодную цветовую гамму по сравнению с конкурентами.

ИТОГИ

Для начала представим первого победителя нашего состязания – это монитор **NEC MultiSync 1560VM**, награжденный знаком **«Выбор редакции: лучшее качество»**. Заметим, что обсуждение этой кандидатуры было самым простым – преимущество данной модели в качестве неоспоримо и не вызывает сомнений, все остальные мониторы справляются с выводом фотографических изображений пусть незначительно, но хуже. При воспроизведении DVD-фильма и в динамичных играх с монитором NEC смог сравниться только один конкурент – **Samsung SyncMaster 152X**. У этого дисплея есть ряд преимуществ, главные из которых – более широкий угол обзора, поддержка профилей яркости MagicBright и привлекательный дизайн. Качество цветопередачи у него почти столь же высоко, как у монитора NEC, поэтому мы сочли нужным наградить знаком **«Выбор редакции: лучшее качество»** и продукт Samsung.

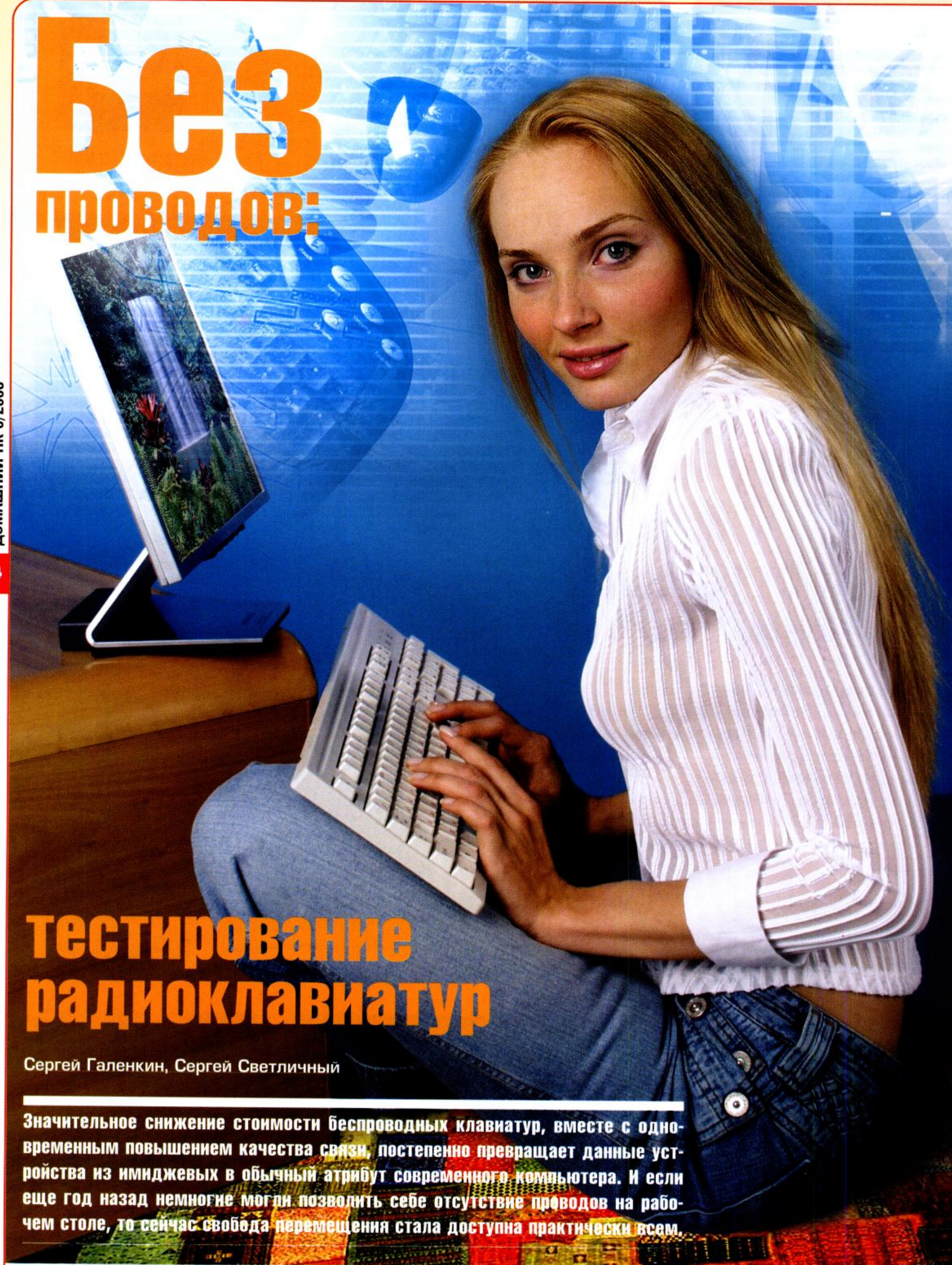
Как и следовало ожидать, оба обладателя этой награды относятся к верхнему ценовому диапазону, поэтому в дополнение нам хотелось бы указать «оптимальные» варианты покупки, позволяющие неплохо сэкономить, минимально уступив в качестве. Среди участников тестирования много мониторов по цене $290–320, т. е. почти на $100 дешевле победителей, а значит, простор для разумной экономии есть. Однако LCD – продукт достаточно дорогой, к его покупке обычно готовятся загодя, и это не тот случай, когда нужно стремиться сэкономить $10–20. При такой или чуть большей разнице в цене мы однозначно рекомендуем добавить денег и приобрести один из награжденных продуктов. Сложно представить ситуацию, когда на монитор удалось «наскрести» $350, а $400 ну никак не получается. Впрочем, и для таких случаев есть хорошее решение – возьмите его в кредит. Так что при необходимости альтернативу победителям стоит поискать в ценовом диапазоне $290–320, благо, хороших продуктов в нем предостаточно.

Осталось определиться с критериями выбора. Мы считаем, что домашний ЖК-монитор должен быть универсальным, ведь на семейном компьютере обязательно будут выполняться все возможные задачи – работа с документами и Internet, просмотр и ретуширование цифровых фотографий, видео, игры... Поэтому лучшими покупками станут модели, максимально сбалансированные по качеству как статичного, так и динамичного изображения. Из недорогих мониторов наиболее удачными в этом отношении оказались три дисплея – **Benq FP557s**, **LG Flatron L1511S** и **Samsung SyncMaster 152V**. Мы отдали предпочтение продукту **LG**, наградив его знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»**, поскольку, как оказалось, Benq FP557s хуже справляется с отображением динамичных сцен (что стало для нас громадным сюрпризом, так как время реакции матрицы у этой модели, согласно спецификациям, составляет 16 мс), а у Samsung 152V чуть хуже цветопередача.

Сложно сказать, насколько уместны в домашнем мониторе маргинальные решения, в которых одни параметры принесены в жертву другим. Для семейного ПК такие варианты вряд ли подойдут, однако если компьютер находится в вашем личном распоряжении и вы четко сформулируете свои требования, можете попробовать купить «узкоспециализированный» монитор. «Для текстов и Internet» годится, грубо говоря, любой дисплей, над выбором даже не стоит задумываться. Для работы с графикой (разумеется, не профессиональной; речь идет о ведении цифрового фотоархива и простой обработке снимков) при полном неприятии динамичных игр и эпизодическом просмотре кино подойдут качественные, но медленные LCD – **CTX S530** или **Philips 150S4FG**. В прямо противоположной ситуации, когда вы активно играете, а при просмотре фотографий вам достаточно, чтобы «было похоже на правду», выбирайте **ViewSonic VE500**, это самый «быстрый» из недорогих ЖК-мониторов. Его мы также награждаем знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»** за достижения по части скорости и разумную цену. И наконец, если есть желание повесить монитор на стенку, лучше **Benq FP581s** вам не найти, он сконструирован специально с учетом возможности такого крепления. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Марка	Компания	Телефон
AOC	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999
Benq	«Навигатор»	(044) 241-9494
CTX	DataLux	(044) 249-6303
Hansol	MTI	(044) 458-3856
LG	DataLux	(044) 249-6303
Mitsubishi	WEGA Distribution	(044) 461-9284
NEC	«Ингресс»	(044) 227-5155
Neovo	IT-Link	(044) 238-2933
Philips	DataLux	(044) 249-6303
RoverScan	IT-Link	(044) 238-2933
Samsung	Samsung	(800) 502-0000
Sony	MTI	(044) 458-3856
	WEGA Distribution	(044) 461-9284
ViewSonic	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999



Без проводов: тестирование радиоклавиатур

Сергей Галенкин, Сергей Светличный

Значительное снижение стоимости беспроводных клавиатур, вместе с одновременным повышением качества связи, постепенно превращает данные устройства из имиджевых в обычный атрибут современного компьютера. И если еще год назад немногие могли позволить себе отсутствие проводов на рабочем столе, то сейчас свобода перемещения стала доступна практически всем.

Основной вопрос при покупке радиоклавиатуры – зачем это, собственно, нужно? Вариантов использования представившейся свободы масса. От игр и работы на некотором удалении от монитора до комфортного просмотра фильмов на экране телевизора, расположенного в соседней комнате, благо, все участвующие в нынешнем тестировании модели отлично работают даже через стену.

Главными параметрами при выборе клавиатуры для дома являются, естественно, удобство ее эксплуатации и цена. Причем парадоксально, но эти две величины, похоже, не находятся в зависимости друг от друга – иногда более дешевые модели оказываются гораздо удобнее своих дорогих собратьев. Дополнительные клавиши, которыми так любят украшать собственные продукты все производители, зачастую недостаточно хорошо продуманы и не функциональны – впрочем, встречаются и счастливые исключения.

Во многом беспроводные клавиатуры, участвующие в данном тестировании, напоминают своих проводных мультимедийных родственников, рассмотренных нами в «Домашнем ПК», № 12, 2002, так что о типах и вариантах исполнения дополнительных клавиш вы можете прочитать в указанном материале.

Все рассмотренные нами клавиатуры, кроме Genius Wireless 2,4 GHz TwinTouch+, функционируют на радиочастоте 27 MHz. Сейчас производители переводят свои устройства на частоту 2,4 GHz, имеющую более высокую стабильность приема/передачи и «пробивающую» способность. Genius в этом процессе преуспел больше других. Все устройства многоканальные, т. е. в одном помещении могут работать несколько пользователей с радиоклавиатурами одной марки.

Примечательно, что сегодня практически не осталось продающихся отдельно беспроводных клавиатур, в данном тесте участвуют только цельные комплекты, так называемые Desktop, так что при выставлении оценок учитывалось и качество мышей. Ну а теперь перейдем непосредственно к обзору устройств.

A4TECH ANTI RSI WIRELESS DESKTOP

★★★★★

Цена – $24,5

Скажем сразу – мы были приятно удивлены удобством этой недорогой модели. За свою цену она предлагает довольно неплохие качество и функциональность. Как видно из названия, данная клавиатура выполнена по рекламируемой фирмой A4Tech технологии предотвращения туннельного синдрома – трапециевидные наклоненные клавиши должны уменьшить риск подобного заболевания. Несмотря на такое нестандартное расположение, работа с клавиатурой осваивается очень быстро, сами клавиши нажимаются легко, с небольшим щелчком. В комплект входит отдельная подставка для ладоней – удобная, хотя качество ее креплений вызывает серьезные опасения.

Расширенные кнопки сделаны из пластмассы, мелкие, но нажимаются хорошо. В числе функций – управление броузером, медиаплеером и громкостью. Отдельно вынесены четыре кнопки для скроллирования – не так удобно, как колесико, но для бюджетной модели очень неплохо.

Двухкнопочная механическая мышка, поставляемая с клавиатурой, отлично ложится в ладонь. Колесико ходит мягко, с фиксацией положений – для большей легкости использования на него нанесены продольные насечки, так что проскальзывание исключено.

CLICKER RF COMBO KIT



Цена – $34,3

Как и устройство Logitech, этот комплект включается в PS/2 и USB, но в отличие от Logitech переходник в него не входит, поэтому вам придется использовать именно такую конфигурацию. Раскладка клавиатуры нестандартная, клавиши расположены очень неудачно, особенно раздражает огромный *Delete*, по размерам сравнимый с *Enter* и находящийся аккурат возле нее. Если учесть, что все клавиши размещены довольно тесно, промахиваться вы будете посто-

ДОМАШНИЙ ПК №6/2003 ЛУЧШАЯ ★★★★★ ПОКУПКА

A4TECH ANTI RSI WIRELESS DESKTOP

CLICKER RF COMBO KIT

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+ OPTICAL

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+



GENIUS WIRELESS 2,4 GHZ TWINTOUCH+



LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX

ДОМАШНИЙ ПК №6/2003 ЛУЧШЕЕ ★★★★★ КАЧЕСТВО

LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL



янно, тем более в первое время. К тому же нажимаются они очень туго и практически без щелчка – вряд ли вы сможете набирать на такой клавиатуре вслепую. А еще она довольно высокая – примерно в полтора раза выше конкурентов, поэтому руки при работе устают довольно быстро. Никакой подставки под ладони не предусмотрено, так что придется постоянно держать их на весу.

Дополнительные кнопки, как и в моделях от Genius, – резиновые, мелкие и не очень удобные. Их функции вполне классические: управление броузером, медиаплеером и громкостью.

В комплект поставки входит оптическая мышь, которая тоже не совсем продумана, – кнопки нажимаются тяжело, а колесико невероятно тугое, что превращает листание Web-страниц в пытку.

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+ OPTICAL



Цена – $58

Внешне клавиатура очень похожа на мультимедийную модель Genius Comfy KB-12M, рассмотренную нами в «Домашнем ПК», № 12, 2002. Дополнительные кнопки предназначены для работы в Internet и управления медиаплеером.

И клавиатура, и мышь питаются от двух батарей типа AA (заметим, по этой причине мышь получилась весьма «увесистой», и отрывать ее от стола не очень легко – в этом «виновата» еще форма корпуса). В целом же ее дизайн повторяет удачную находку Logitech, которая использовалась в серии мышей MouseMan, – скошенная вправо верхняя плоскость и изгиб слева складываются в очень эргономичную форму. Правда, есть тут и отрицательные стороны – левшам такая мышь не подойдет.

Нажатие у клавиатуры довольно-таки тугое, почти без «клика», так что для быстрой печати придется привыкать «давить» на клавиши посильнее.

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH



Цена – $46

С первого взгляда определить, в чем заключается разница между клавиатурами из этого комплекта и из Wireless TwinTouch+ Optical, очень тяжело. Тем не менее отличия имеются. В TwinTouch Wireless более «острые» углы, другие цвет мультимедийных кнопок и способ крепления подставки для рук (здесь она полностью отстегивается), а также количество батареек – 4 штуки типа AA. В остальном они идентичны – такая же компоновка клавиш, такое же мягкое нажатие.

Мышь в данном комплекте – NetScroll Wireless. Мышь шариковая, что сейчас уже выглядит некоторым анахронизмом, однако она имеет сравнительно небольшую массу (благодаря использованию двух батареек типа AAA) и вполне удобно лежит в руке. Правда, из-за достаточно больших размеров подобная модель может не подойти людям с маленькой ладонью.

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+

★★★★☆

Цена – $41

Это бюджетная модель Genius, и поэтому по качеству она уступает более дорогим имиджевым продуктам Logitech. Так, вместо оптической мыши в комплекте идет механическая, да и дизайн явно слабее. Вместе с тем мышка питается от более легких батареек AAA, а значит, никаких проблем с ней в быстрых играх не возникнет. Две ее кнопки нажимаются легко, а вот колесико несколько туговато, что, впрочем, не доставляет особых неудобств.

Сама клавиатура использует классическую раскладку, клавиши нажимаются легко, с ощутимым щелчком. Метки для слепой печати значительно менее заметны, чем на Logitech, однако есть две дополнительные – на обоих *Ctrl*. Также на некоторых клавишах нанесены надписи, означающие их функции в большинстве приложений, – вроде копирования или выравнивания – это наверняка пригодится начинающим пользователям.

Специальные кнопки позволяют управлять броузером, медиаплеером и громкостью, но сдела-

Название	Оценка	Количество доп. клавиш, шт.	Ориентировочная стоимость, $
A4Tech Anti RSI Wireless Desktop	★★★★★	23	24,50
Clicker RF Combo Kit	★★★☆☆	22	34,30
Genius Wireless 2,4 GHz TwinTouch+	★★★★☆	12	75,00
Genius Wireless TwinTouch	★★★★☆	16	46,00
Genius Wireless TwinTouch+	★★★★☆	12	41,00
Genius Wireless TwinTouch+ Optical	★★★★☆	12	58,00
Logitech Cordless Desktop MX	★★★★★	20	120,00
Logitech Cordless Desktop Navigator	★★★★★	18	88,00
Logitech Cordless Desktop Optical	★★★★☆	20	110,00
Sven Radio 9000	★★★☆☆	12	21,50
Sven Radio 9100	★★★☆☆	12	30,20
Sven Radio 9300	★★★☆☆	12	39,00

ны не очень качественно, да и к тому же их банально мало – некуда «навесить» самые любимые функции и приложения.

Подставка под ладони достается из-под самой клавиатуры и легко фиксируется в обоих положениях – закрытом и раскрытом. Это несколько предпочтительнее, чем отдельная панель, потому что не грозит ее потерей.

GENIUS WIRELESS 2,4 GHZ TWINTOUCH+



Цена – $75

Практически полный аналог предыдущей модели, отличающийся лишь работой на более высокой частоте передачи. По всем параметрам эта модель не хуже своего «клона», а местами даже и лучше – черный цвет сглаживает недостатки оформления, и все такие же неудобные резиновые кнопки смотрятся совершенно по-другому, даже немного стильно.

Кроме того, подключение данной клавиатуры еще проще, чем у Logitech – она заработала сразу, даже без нажатия кнопок *Connect* на передатчике.

К тому же это единственное устройство в тесте, использующее частоту 2,4 GHz. Впрочем, особой разницы в качестве приема мы не обнаружили.

LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX



Цена – $120

LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL



Цена – $110

Самый старший радиокомплект от Logitech, соответственно и качество тут на самом высшем уровне. Он состоит из беспроводного варианта лучшей клавиатуры Logitech – Internet Navigator Special Edition, и мыши MX700 (по сути, единственной беспроводной оптической мыши, пригодной для активных игр). Заметим, что в линейке Logitech имеется еще один очень похожий комплект – Cordless Desktop Optical. В него входит эта же модель клавиатуры, но мышь другая – Cordless MouseMan Optical.

Мышь в Cordless Desktop Optical удобная по форме, однако слишком тяжелая, из-за чего

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ КОМПАНИИ, ПРЕДОСТАВИВШИЕ ПРОДУКТЫ ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ

A4Tech	IT-Link: тел. (044) 238-2933
Clicker	IT-Link: тел. (044) 238-2933
Genius	DataLux: тел. (044) 249-6303
Logitech	DataLux: тел. (044) 249-6303
Sven	«Зеленая Волна»: тел. (044) 239-9889



рука может начать уставать спустя некоторое время активной работы. Для заядлых игроков она не подходит – сказывается низкая частота опроса камеры. Так что если удобство использования беспроводного комплекта в играх для вас критично, рекомендуем обратить свое внимание на Cordless Desktop MX.

Клавиши нажимаются довольно мягко, но все-таки легко, с ощутимым «кликом», так что печатать на большой скорости и вслепую можно спокойно. Раскладка традиционная – никаких проблем с «переучиванием» у пользователя, впервые севшего за эту клавиатуру, не возникнет. Дополнительных кнопок достаточно много, отдельно хотелось бы выделить колесико прокрутки в левой части и самую удобную из виденных нами реализацию блока клавиш для управления медиаплеером.

LOGITECH CORDLESS DESKTOP NAVIGATOR

★★★★★

Цена – $88

Как и старшая модель от Logitech, эта клавиатура имеет удачный классический дизайн – в наши руки попало устройство привычного белого цвета с серебристыми мультимедийными кнопками. Установка также не вызвала никаких проблем – мы смогли приступить к работе уже через несколько секунд после включения передатчика. Он, кстати, позволяет подключать клавиатуру не только через USB-разъем, но и через PS/2 – в комплект входит удобный переходник.

Сами клавиши нажимаются без усилия, с легким, но ощутимым щелчком, так что печать вслепую не представляет никаких трудностей.

Мультимедийные кнопки управляют медиаплеером, запускают приложения или Web-страницы, список которых быстро настраивается через удобный драйвер.

Кроме того, в комплекте с клавиатурой предусмотрена оптическая мышка Logitech. Ее симметричная форма подойдет как для левшей, так и для правшей, но всего две кнопки и колесико – этого явно недостаточно для современных игр. Впрочем, для развлечений она и не предназначена – мышь питается от двух довольно тяжелых батареек размера AA, из-за чего в динамичных играх ее использовать сложновато.

Из аксессуаров нам предлагается дополнительно удобная пристегивающаяся панель под ладони.

SVEN RADIO 9000

★★★☆☆

Цена – $21,5

SVEN RADIO 9100

★★★☆☆

Цена – $30,2

SVEN RADIO 9300

★★★☆☆

Цена – $39

Последующие три модели различаются между собой только мышками, включенными в комплект поставки, – у 9000-го ее нет вообще, а вместе с 9100-м и 9300-м продаются механическая и оптическая мышки A4Tech соответственно. Сами же клавиатуры совершенно идентичны – как внешне, так и в работе.

Их раскладка стандартная, и на том спасибо – клавиши нажимаются практически без щелчка, подставки под ладони нет, да и сама клавиатура высокая – как и в случае с Clicker, руки устают очень быстро. Из особенностей – зачем-то в правой верхней части сделано отверстие под ручку, довольно узкое, так что половина проверенных нами ручек из него просто выпадает в самый неподходящий момент.

Расширенные кнопки оформлены наиболее неудачно из всех представленных в тесте – такие же резиновые, как и у большинства дешевых устройств, но еще менее удобные. Есть возможность подписать и настроить каждую из них, по умолчанию они отвечают за управление офисными приложениями.

Мышки, идущие в комплекте с этими моделями, ничем особым не выделяются – классические двухкнопочные «грызуны» с колесиком прокрутки, которые годятся как для левшей, так и для правшей. Колесико на обеих ходит мягко, с фиксацией положений. ■

Цифровые фотоигрушки

Сергей Галушка

Они совмещают в себе как минимум три функции: простейшего цифрового фотоаппарата, камкордера и Web-камеры. Стоят сравнительно недорого, поэтому, если ваш ребенок, друг или знакомый «болеет» цифровой съемкой, то подарите ему при случае такую вот фотоигрушку, естественно, руководствуясь этим материалом.

AIPTEK MINI PENCAM PLUS

★★★★☆

Цена – $80

Аппарат предельно прост в обращении, имеет оригинальный дизайн и, в целом, больше приспособлен для применения в качестве Web-камеры. Однако благодаря подвижному кольцу на верхней панели и нагрудному ремешку в комплекте можно с успехом использовать Mini PenCam Plus и в качестве стильного «фотографирующего» украшения или талисмана. Следует не забывать, что в этой модели, равно как и в последующей, при замене батареек вся информация теряется.

По цветопередаче и детализировке к данной камере особых претензий нет, учитывая, естественно, цену и класс устройства.



AIPTEK PENCAM VR2 PLUS

★★★☆☆

Цена – $70

Сокращение VR в названии модели расшифровывается как Voice Recorder, другими словами, PenCam Voice VR2 Plus в дополнение к функциям цифровой фото-, видео- и PC-камеры может служить диктофоном и позволяет записывать голосовые комментарии к отснятым кадрам. К сожалению, качество записываемого звука не выдерживает никакой критики, с изображениями дела обстоят чуть получше: цветопередача при дневном свете выглядит естественно, при искусственном освещении все цвета заметно блекнут. Похоже, виной всему – объектив размером с булавочную головку, кстати, нам так и не удалось найти его спецификации.



AIPTEK POCKET DV

★★☆☆☆

Цена – $75

Компания Aiptek неоднократно демонстрировала нам, что умеет удивлять дизайном, и Pocket DV – еще одно подтверждение тому. Модель снабжена специальным модулем с оптическим видоискателем, который при использовании устройства в качестве фотоаппарата поворачивается на 90° относительно корпуса. Служебный монитор расположен сверху и прикрыт прозрачным пластиком. В комплекте с камерой идет складной штатив оригинальной конструкции. По сути, эта модель – типичная Web-камера, а функции фотоаппарата – дань моде, и с ними она справляется плохо: ей явно не хватает разрешения и нормальной системы определения баланса белого.



AIPTEK POCKETCAM SMART

★★★★☆

Цена – $90

Эргономичный корпус, простота управления – что еще нужно для подобного фотоаппарата? Конечно же, его можно использовать еще и в качестве Web-камеры. Жаль только, что штатив не входит в комплект поставки, зато имеются матерчатый чехол, карта памяти SmartMedia емкостью 8 MB и джентльменский набор «домашних» программ Ulead (Video Studio SE, Cool 360, Photo Explorer, Photo Express).

На удивление кадры получаются вполне приличными как для такого класса техники: довольно правильная цветопередача при любом освещении, вполне ожидаемое «замыливание» деталей при съемке пейзажей.



CAESAR M3

★★★☆☆

Цена – $117

Название этой модели громкое, ребята постарались: как известно, «Caesar» переводится с английского, как «цезарь, монарх, самодержец». Вид тоже довольно-таки «царственный» – в форме короны или родового герба на троне-штативе. При детальном рассмотрении понимаешь, что не все в этой модели соответствует гордому имени «Его Величества»: дизайн грубоватый, сборка хлипкая, но, как ни странно, качество снимков на улице довольно сносное, хотя четкости им явно не хватает. Хуже обстоят дела при фотографировании в помещении: вспышка слабая, при искусственном свете заметно повышаются шумы.



EMAGE M1.3

★★★☆☆

Цена – $63

Дизайн этого аппарата вполне типичен для фотоигрушек: прямоугольный корпус с эргономичными наплывами, минимум элементов управления, отсутствие цветного ЖК-монитора. При съемке на улице камера продемонстрировала неплохую цветопередачу, зато при искусственном освещении (в том числе и при фотографировании со вспышкой) были ошибки в определении точки белого, плюс к этому – общий крен в мажenту. Аппарат укомплектован ударной обоймой продуктов ArcSoft: PhotoStudio, PhotoPrinter, VideoImpression, Fanhous, что несомненно повышает к нему интерес домашних пользователей.



GENIUS DSC-1.3M

★★★★☆

Цена – $107

Эта модель обладает оригинальным дизайном – двухцветный пластиковый корпус снабжен эргономичной резиновой вставкой, а подвижная пластиковая шторка в «походном» состоянии надежно закрывает объектив.

При съемке пейзажей аппарату явно не достает четкости, детали «замыливаются», хотя цветопередача довольно точная. Отличные результаты продемонстрировала модель при съемке со вспышкой – Genius DSC-1.3M удалось сохранить практически все полутона. Неплохо ведет себя аппарат и при искусственном освещении, тем более что легко выбрать предустановленный баланс белого для нужных случаев.



GENIUS DSC-1.3M TFT

★★★★☆

Цена – $132

Несмотря на схожесть названия, данная модель кардинально отличается от предыдущей, причем как по дизайну, так и по управлению. Аппарат имеет привычные формы обычной цифровой «мыльницы», оснащенной объективом с постоянным фокусным расстоянием. Однако при этом в дизайне ощущаются некая свежесть и новаторство. Все управляющие элементы располагаются эргономично, работа с устройством доставляет удовольствие, впрочем, как и качество снимков. Естественно, при оценке не стоит подходить к ним слишком строго и забывать, что мы имеем дело всего лишь с фотоигрушками.



GENIUS VIDEOCAM SMART 300

★★☆☆☆

Цена – $66

Народная мудрость гласит: «встречают по одежке...», а она как раз у VideoCAM Smart 300 выглядит стильно: двуцветный пластмассовый корпус, по размерам сравнимый с визитницей, металлические вставки. Естественно при таком модном дизайне ожидать качественного содержания. Но, увы, как раз оно у VideoCAM Smart 300 оказалось «самым слабым звеном». Все снимки, сделанные данным устройством, были значительно хуже по четкости, чем, например, у сходных моделей Aiptek. В итоге – заслуженная «двойка» в рейтинге.



MUSTEK DV3000

★★★☆☆

Цена – $169

В отличие от своей 1,3-мегапиксельной сестры DV 2000, данная модель снабжена 2,1-мегапиксельным CMOS-сенсором. В остальном же, как по дизайну, так и по функциям, устройства похожи как две капли воды («Домашний ПК», № 3, 2003, itc.ua/12833): все тот же откидной 1,5-дюймовый ЖК-монитор, тот же объектив, те же приемы управления. Правда, в комплект поставки входит карта памяти MMC емкостью 32 MB.

Изображения, получаемые с помощью Mustek DV3000, отличаются неплохой цветопередачей, однако их четкость, увы, оставляет желать лучшего. Кроме того, при съемке в условиях искусственного освещения становятся слишком заметны шумы матрицы.



MUSTEK MDC4000

★★★★☆

Цена – $195

На первый взгляд кажется, что данный аппарат совершенно случайно попал в эту «тусовку», поскольку на ее фоне MDC4000 выглядит настоящим мэтром. Безусловно, по сравнению с остальными фотоигрушками MDC4000 смотрится привлекательнее: и функций побольше, и матрица получше. Тем не менее при съемке в солнечную погоду MDC4000 заметно «уходил» в зеленый и «замыливал» детали пейзажей (а значит, вряд ли модель выдержит конкуренцию с подобными аппаратами от именитых брэндов), хотя с фотографированием натюрмортов в помещении он справился безупречно. Кроме того, камера заключена в металлический корпус серебряного цвета и оснащена встроенным динамиком и микрофоном.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ФОТОКАМЕР

Модель	Тип матрицы, разрешение (млн. пикселов)	Максимальный размер кадра (с интерполяцией)	Цифровое увеличение	Фокусное расстояние объектива (мм)/светосила	Оптический видоискатель/цветной ЖК-дисплей (дюймы)/служебный дисплей	Баланс белого	Режимы работы	Компенсация экспозиции (шаг)
Aiptek Mini PenCam Plus	CMOS, 1,3	1280 × 960	Нет	9,8/ F3,0	Да/Нет/Да	Авто	Одиночная съемка, видео, Web-камера, макро	Нет
Aiptek PenCam VR2 Plus	CMOS, 0,3	640 × 480	Нет	Нет данных	Да/Нет/Да	Авто	Одиночная съемка, видео, Web-камера, диктофон	Нет
Aiptek Pocket DV	CMOS, 0,3	640 × 480	Нет	Нет данных	Да/Нет/Да	Авто	Одиночная съемка, видео, Web-камера, макро	Нет
Aiptek PocketCam Smart	CMOS, 1,3	1280 × 960	Нет	8,7/ F3,0	Да/Нет/Да	Авто	Одиночная съемка, видео, Web-камера, макро	Нет
Caesar M3	CMOS, 2,1	1600 × 1200 (2048 × 1536)	2X	6,5/ F3,5	Нет/1,5/Нет	Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Одиночная съемка, видео, Web-камера, макро	Нет
Emage M1.3	CMOS, 1,3	1280 × 960	Нет	10,3/ F3,0	Да/Нет/Да	Авто	Одиночная съемка, видео, Web-камера	Нет
Genius DSC-1.3M	CMOS, 1,3	1280 × 1024	2X	Нет данных	Да/Нет/Да	Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Одиночная съемка, видео, Web-камера, макро	Нет
Genius DSC-1.3M TFT	CMOS, 1,3	1280 × 1024 (1600 × 1200)	2X	Нет данных	Нет/1,5/Нет	Авто, солнечно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Одиночная съемка, видео, Web-камера, макро	Нет
Genius VideoCAM Smart 300	CMOS, 0,3	640 × 480	Нет	4,54/ F2,6	Да/Нет/Да	Авто	Одиночная съемка, видео, Web-камера	Нет
Mustek DV3000	CMOS, 2,1	1600 × 1200 (2048 × 1536)	2X	10,8/ F2,8	Нет/1,5/Нет	Авто	Одиночная съемка, видео, PC-камера	Нет
Mustek MDC4000	CCD, 3,1	2048 × 1536 (2272 × 1704)	4X	6,7/ F5,6	Да/1,5/Нет	Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Одиночная съемка, видео, Web-камера, макро, диктофон	+/- 1EV с шагом 0,5 EV
Umax AstraPix 430	CMOS, 1,3	1280 × 1024 (1600 × 1280)	Нет	10,84/ F2,8	Да/Нет/Да	Авто	Одиночная съемка, серийная, видео, диктофон, Web-камера	Нет
Umax AstraPix 470	CMOS, 1,3	1280 × 1024 (1600 × 1280)	4X	9,05/ F2,8	1,5/Нет	Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Одиночная съемка, серийная, видео, диктофон, Web-камера, макро	+/- 2EV с шагом 0,5 EV
Umax AstraPix 490	CMOS, 1,3	1280 × 1024 (1600 × 1280)	2X	9,98/ F2,8	1,6/Да	Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Одиночная съемка, серийная, видео, MP3-плеер, Web-камера, макро	+/- 3EV с шагом 1 EV
Umax AstraPix 540	CMOS, 2	1600 × 1280	2X	9,2/ F2,8	1,6/Да	Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Одиночная съемка, серийная, видео, MP3-плеер, Web-камера, макро	+/- 3EV с шагом 1 EV

UMAX ASTRAPIX 430

★★★★☆

Цена – $87

В отличие от прочих родственных моделей семейства AstraPix дизайн данного аппарата снабжен оригинальными решениями – концентрическими наплывами в районе объектива и выпуклостью с резиновой вставкой для удобного удержания камеры. По управлению эта модель напоминает обычные пленочные «мыльницы». Устройство может не только сохранять статичные изображения, но и применяться в качестве диктофона, Web-камеры и простейшего камкордера. В комплект входит специальная шарнирная платформа с прорезиненным основанием для установки аппарата на корпус монитора. Стоит также отметить, что модель комплектуется почти 2-метровым кабелем USB. Снимки от Umax AstraPix 430 отличаются хорошей цветопередачей и довольно сносной четкостью.



UMAX ASTRAPIX 470

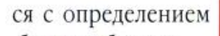
★★★★☆

Цена – $108

AstraPix 470 – это легкий аппарат в пластмассовом корпусе с обычным для недорогих камер дизайном. На левой панели присутствует переключатель для макросъемки, спереди имеется резиновая вставка, препятствующая выскальзыванию аппарата из руки.

В комплект поставки входит чехол с петлей для крепления аппарата на ремне. Благодаря встроенным микрофону и динамику модель можно использовать в качестве диктофона.

Во всех наших тестах аппарат продемонстрировал неплохую цветопередачу и довольно высокую (как для 1,3-мегапиксельной матрицы) деталировку. Единственная претензия – это фотографирование со вспышкой: довольно часто автоматика ошибается с определением баланса белого.





Наличие вспышки (режимы: Auto, Red-Eye Reduction, On, Off)	Таймер, с	Встроенная память, MB/ Поддерживаемые разъемы для карт памяти/Носитель в комплекте, MB	Форматы файлов: статичные/ DPOF-совместимость/ видео/аудио	Интерфейсы	Габариты (Ш × В × Г), мм	В комплекте: чехол/ DC-адаптер/штатив	Питание	Масса без батарей и карты памяти, г	Ориентировочная цена в Киеве, $
Нет	10	16/Нет/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1	32 × 90 × 30	Нет/ Нет/Да	2 батареи ААА	47,5	80
Нет	10	8/Нет/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/WAV	USB 1.1	34 × 125 × 22	Нет/ Нет/Да	2 батареи ААА	54	70
Нет	10	16/Нет/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1	34 × 75 × 77	Нет/ Нет/Да	2 батареи АА	86	75
Да (Да, Нет, Да, Да)	10	8/Smart Media/8	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1	96 × 61 × 25	Нет/ Нет/Да	2 батареи АА	100	90
Да (Да, Да, Да, Да)	10	8/SD (MMC)/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1, Video-выход	70 × 98 × 38	Нет/ Нет/Да	2 батареи АА	115	117
Да (Нет, Нет, Да, Да)	10	8/Compact Flash I/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1	95 × 61 × 28	Нет/ Нет/Да	2 батареи АА	105	63
Да (Да, Да, Нет, Да)	10	8/Smart Media/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1, Video-выход	67 × 95 × 36	Да/ Нет/Нет	2 батареи АА	100	107
Да (Да, Да, Нет, Да)	10	8/SD (MMC)/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1, Video-выход	93 × 56 × 36	Да/ Нет/Нет	2 батареи АА	110	132
Да (Да, Нет, Да, Да)	10	8/Нет/Нет	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1	86 × 57 × 22	Да/ Нет/Нет	2 батареи ААА	98	66
Нет	10	Нет/SD (MMC)/32	JPEG/Нет/ M-JPEG/Нет	USB 1.1, A/V выход	40 × 86 × 68	Нет/ Нет/Нет	2 батареи АА	110	169
Да (Да, Нет, Да, Да)	10	16/SD (MMC)/Нет	JPEG/Да/ M-JPEG/Нет	USB 1.1, Video-выход	83 × 63 × 31	Нет/ Нет/Нет	2 батареи АА	100	195
Да (Да, Нет, Нет, Да)	10	16/SD/Нет	JPEG/Да/ M-JPEG/ WAV	USB 1.1	97 × 62 × 26	Нет/ Нет/Да	4 батареи ААА	116	87
Да (Да, Нет, Да, Да)	2–10	8/SD/Нет	JPEG/Да/ M-JPEG/ WAV	USB 1.1	97 × 63 × 28	Да/ Нет/Нет	4 батареи ААА	110	108
Да (Да, Нет, Да, Да)	10	7/Compact Flash I/Нет	JPEG/Да/ M-JPEG/ MP3	USB 1.1, A/V выход	114 × 65 × 40	Да/ Нет/Нет	4 батареи АА	210	135
Да (Да, Нет, Да, Да)	10	7/Compact Flash I/Нет	JPEG/Да/ M-JPEG/ MP3	USB 1.1, A/V выход	114 × 65 × 40	Да/ Нет/Нет	4 батареи АА	210	156

UMAX ASTRAPIX 490/540

★★★★☆

Цена – $135/156

Устройство имеет приятный дизайн и эргономичное расположение управляющих элементов. Помимо 1,6-дюймового ЖК-монитора, имеется и служебный дисплей, а рядом с ним три кнопки, позволяющие напрямую выбирать режимы съемки, вспышки и степень компрессии кадров, не прибегая к услугам системного меню.

Объектив камеры с помощью специального переключателя закрывается встроенной крышкой.

От AstraPix 490 модель AstraPix 540 отличается усовершенствованным объективом и 2-мегапиксельной матрицей, по остальным же функциям, в том числе и по качеству снимков, эти устройства практически ничем не отличаются. Они демонстрируют довольно неплохую цветопередачу и стабильную «замыленность» изображений.



ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

Aiptek	E.R.C	(044) 230-3474
Caesar, Emage	«ДЕНКО»	(044) 258-2928
Genius, Mustek, Umax	DataLux	(044) 249-6303

Кинема NVid

Максим Потапов

Развитие рынка 3D-акселераторов можно проследить по смене поколений чипов NVidia. Во времена, предшествующие первому графическому процессору – GeForce 256, аппаратное ускорение трехмерной графики само по себе являлось проблемой. С выпуском GeForce 256 и GeForce2 решалась задача увеличения скорости трехмерных вычислений, и уже GeForce3 обладал достаточным быстродействием для всех игр того времени. С приходом графического процессора четвертого поколения – GeForce4 Ti, изощренные визуальные эффекты перестали быть атрибутом технологических демонстраций и стали активно внедряться в игры. И вот теперь GeForce FX знаменует начало новой, «кинематографической», эры в развитии компьютерной графики.

То, что мы увидели с помощью GeForce FX 5800, по-настоящему поразило наше воображение. После стольких лет созерцаний угловатых, безжизненных игровых персонажей девушка-эльф нас просто околдовала. Даже трудно перечислить все достоинства ее внешности, а найти изъяны еще труднее. О том, что она состоит из множества полигонов, можно догадаться лишь в том случае, если включить режим Wireframe (каркасное представление). А мысли о детальности текстур, в которые она «одета», как-то даже не приходят в голову, когда наблюдаешь за игрой солнечных бликов на ее великолепном теле. Девушку

тографический процессор
ia GeForce FX



можно рассматривать под разными углами, приближаться к ней вплотную, останавливать ее движение, управлять мимикой... И все это отображается плавно в режиме 1024 × 768 с полноэкранным сглаживанием 16X FSAA и восьмикратной анизотропной фильтрацией. Пожалуй, эта демонстрация как нельзя лучше раскрывает суть концепции «Спецэффектов кинематографического качества», которую NVidia представила вместе со своим новым продуктом.

Возможно, когда-нибудь мы посмотрим на эту девушку-эльфа и скажем: «Как она могла нас настолько впечатлить? Такая грубая работа...». Именно так воспринимается сейчас графика первых Doom, Quake, Unreal, потрясшая нас в свое время. Но сменится еще одно или два поколения 3D-акселераторов, прежде чем мы увидим что-либо подобное в реальных играх. Сейчас же NVidia не просто представила новый графический чип с красивой демонстрационной программой. Она выдвинула новую концепцию, тем самым дав толчок всей индустрии. Хотя идея кинематографического качества компьютерной графики лежала на поверхности, столь стройные и, самое главное, зримые формы она обрела именно в интерпретации NVidia. И пусть ATI раньше выпустила графический процессор пятого поколения, заглянуть в будущее компьютерной графики мы смогли только с помощью GeForce FX.

Итак, в принятом нами «летоисчислении» GeForce FX 5800/Ultra можно воспринимать как точку отсчета в развитии уже не графических, а «кинематографических» процессоров. Но, как уже было отмечено, видеокартам поколения GeForce FX 5800/Ultra не суждено дождаться игр, в полной мере реализующих их потенциал: энтузиасты наверняка успеют сменить их на что-то более совершенное. Посему в разговоре о GeForce FX 5800/Ultra как о варианте для покупки нас будет интересовать лишь одно: что мы получим от такой видеокарты сейчас и какой ценой?

ГРАФИЧЕСКОМУ ПРОЦЕССОРУ – СВОЙ ЯЗЫК ПРОГРАММИРОВАНИЯ!

Главное достоинство и новизна архитектуры GeForce FX и других графических процессоров нового поколения – в их программируемости. Если раньше визуальные эффекты определялись архитектурой 3D-акселератора, то теперь их качество и количество ограничено лишь способностями и фантазией разработчиков. Но процессору, будь то центральному или графическому, нужен удобный язык программирования. И NVidia позаботилась об этом, представив Cg, или «C for graphics». Вот что говорит по данному поводу Дэвид Керк (David Kirk), руководитель исследовательских работ NVidia:

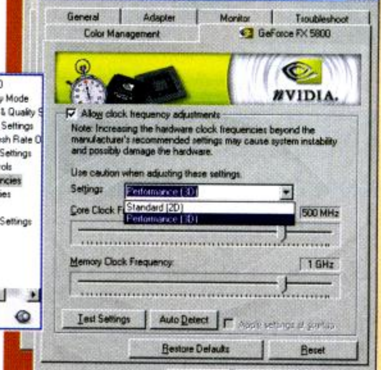
«В прошлом, когда вертексные и пиксельные программы состояли из нескольких десятков инструкций, их можно было писать на языке ассемблера. Большинство разработчиков не утруждали себя столь сложным делом, и все же это было возможно. Когда же речь идет о множестве программ с сотнями или даже тысячами инструкций – использовать ассемблер вовсе не имеет смысла. Ведь это слишком сложно и требует чересчур много времени. Чтобы улучшить свою продуктивность, разработчики нуждаются в высокоуровневом языке программирования для графического процессора, и Cg идеально подходит для подобных целей.

Новый графический процессор NVidia и инструментарий Cg позволят разработчикам тратить больше времени на воплощение своих оригинальных замыслов, создание интересных персонажей, удивительных миров, реалистичных и сюрреалистических визуальных эффектов. Талантливые разработчики смогут создать у игрока ощущение интерактивного кино. Мы увидим игры невиданной красоты. Язык Cg вместе с графическим процессором нового поколения от NVidia – это самый большой шаг, который делала компьютерная индустрия в направлении реалистичного, кинематографического отображения реальности».

РАЗГОН GEFORCE FX 5800

Главная новость для любителей разгона – с GeForce FX не возникает проблем, подобных тем, с которыми сталкиваются пользователи Radeon 9700/Pro. Не нужно заниматься «взломом», перепрошивкой BIOS видеокарты – требуется всего лишь применить ключ Coolbits (www.tweak3d.net/tweak/geforce/coolbits.reg), используемый нами уже не первый год. Более того, NVidia внедрила функцию автоматического определения максимальной частоты. И это еще не все: частоты GeForce FX 5800/Ultra задаются отдельно для 3D- и 2D-режима, так что теперь не нужно будет волноваться о том, что видеокарта почем зря работает «на полных оборотах».

AOpen Aeolus FX5800 разогналась просто великолепно: видео-



Панель настройки тактовых частот GeForce FX 5800

карта достигла частот GeForce FX 5800 Ultra, ничуть не потеряв в качестве изображения. Правда, в закрытом корпусе с выключенным корпусным вентилятором она сбоила в тестах Nature и Mother Nature из пакетов 3DMark2001 SE и 3DMark03. По всем признакам перегревалось графическое ядро, так что AOpen Aeolus FX5800 для подобного разгона требуется как минимум дополнительный обдув корпусным вентилятором.



AOpen Aeolus FX5800 рядом с Radeon 9700 выглядит настоящим монстром

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ?

Конфигурация тестовой системы: Pentium 4 3,06 GHz, 512 MB памяти PC1066 RDRAM, материнская плата ASUS P4T533-C.

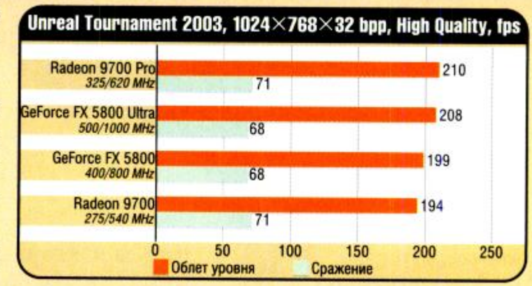
Видеокарты: FIC A97 Radeon 9700, Sapphire Radeon 9700 Atlantis Pro Ultimate Edition, AOpen Aeolus FX5800. В качестве GeForce FX 5800 Ultra использовалась видеокарта AOpen Aeolus FX5800, разогнанная до 500/1000 MHz.

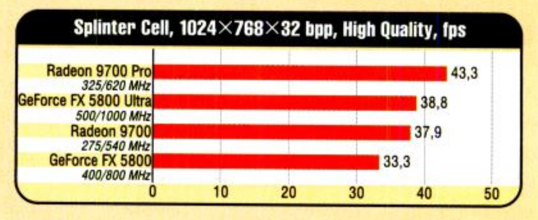
Операционная система: Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0.

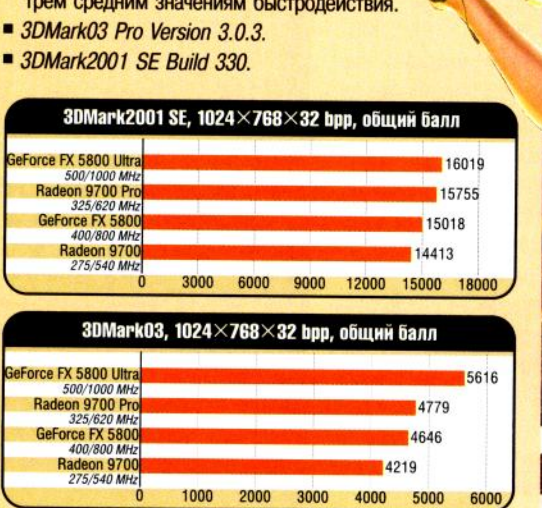
Драйверы: NVidia Detonator 43.45, ATI Catalyst 3.2 (7.84). Настройки драйверов по умолчанию.

Тестовые программы:

- *Unreal Tournament 2003 Version 2225* (утилита benchmark.exe в директории ..*\UT2003\System*, стандартные файлы maxdetail.ini и maxdetailuser.ini);
- *Splinter Cell Patch 1.02.087* (timedemo.bat в директории ..*\Splinter Cell\system* с параметром shadowmode=projector). В данном тесте преимущество Radeon 9700 Pro наблюдалось на всех трех игровых уровнях, так что мы взяли среднее арифметическое по трем средним значениям быстродействия.
- *3DMark03 Pro Version 3.0.3.*
- *3DMark2001 SE Build 330.*









ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СЕРИИ GEFORCE FX

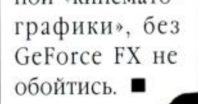
Графический процессор	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Тип памяти	Конвейеров × Блоков текстурирования
GeForce FX 5800 Ultra	500	1000	DDR II	4 × 2
GeForce FX 5800	400	800	DDR II	4 × 2
GeForce FX 5600 Ultra	350	700	DDR	4 ×1 (2 × 2)
GeForce FX 5600	325	550	DDR	4 × 1 (2 × 2)
GeForce FX 5200 Ultra	325	650	DDR	2 × 2
GeForce FX 5200	250	400	DDR	2 × 2

Судя по результатам тестирования, GeForce FX/Ultra не дают нам того, чего бы мы не получили ранее от Radeon 9700/Pro. Говорить о безоговорочном превосходстве какой-либо из протестированных видеокарт не приходится, можно лишь констатировать факт, что это «одного поля ягоды». И лидерство GeForce FX 5800 Ultra в тестах 3DMark03 и 3DMark2001 SE вряд ли компенсирует его отставание от Radeon 9700 Pro в реальных играх.

В наших тестах мы намеренно не использовали функции, улучшающие качество изображения, – анизотропную фильтрацию и полноэкранное сглаживание (FSAA). Ведь видеокартам и без того приходится туго в новых играх, что демонстрируют результаты в Splinter Cell. Среднее быстродействие 35–40 кадров в секунду – это очень далеко от оптимальных 100 fps, при которых игра не будет подтормаживать в сложных сценах. Мы не устанем повторять, что скорость в 3D-играх важнее всего, так как нас впечатляет не столько то, *что* происходит на экране, а то, *как* это происходит. Если действие плавное, неразрывное – возникает чувство естественности, легкости и свободы. Если изображение идет рывками – ощущение реалистичности игрового мира теряется, и никакое слайд-шоу из самых красивых картинок нам его не вернет.

Единственное, где могут пригодиться FSAA и анизотропная фильтрация – так это в играх прошлых лет. Однако новые видеокарты покупают не для того, чтобы дать второе дыхание старым играм. Мы жаждем свежих ощущений, и потому нас больше интересует, как быстро на GeForce FX 5800 Ultra или Radeon 9700 Pro пойдет Doom III, DeusEx 2 или Duke Nukem Forever. И, судя по амбициям разработчиков данных игр, – не слишком быстро. Сегодня среднее быстродействие лучших видеокарт в одной из лучших игр составляет всего 35–40 кадров в секунду. И это в режиме 1024 × 768, стандартном для 15-дюймовых LCD-мониторов. Как видно, поле деятельности для инженеров NVidia и ATI остается весьма обширным, и уже в ближайшие месяцы нас ожидают более быстрые продукты от данных компаний.

GeForce FX 5800 и Radeon 9700 обладают почти одинаковым быстродействием и по своей архитектуре находятся на одном технологическом уровне. На этом их сходства заканчиваются, во всем остальном они разительно отличаются друг от друга. GeForce FX 5800 имеет гораздо более высокие частоты ядра и памяти, греется сильнее и издает несравненно больше шума. Добавить к этому заоблачную цену плат GeForce FX 5800 и проблемы с их доступностью – и нам остается только один выбор, Radeon 9700. Но если все-таки есть желание заглянуть в завтрашний день компьютерной «кинематографики», без GeForce FX не обойтись. ■





ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

AOpen	K-Trade	(044) 252-9222
ASUS	ASUSTeK Computer	www.asus.com.tw
FIC	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
Sapphire	Compass	(044) 531-9730

Pentium 4 с 800 MHz FSB и In

новая платформа для высокопроизводительного ПК

Максим Потапов

С момента своего выхода на рынок процессор Pentium 4 претерпел существенные изменения. Объем его L2-кэша увеличился с 256 до 512 KB, частота шины FSB возросла с 400 до 533 MHz, соответственно улучшилось и быстродействие. С внедрением технологии Hyper-Threading Pentium 4 стал работать «за двоих», но на этом процесс совершенствования не закончился.

Ускорение шины FSB, связывающей процессор с «внешним миром», является одним из эффективных методов повышения его быстродействия. Однако же производительность и функциональность компьютера зависят не только от центрального процессора, но и от чипсета – набора микросхем, обеспечивающих взаимодействие всех компонентов системы. И потому выход Intel i875P – событие не менее важное, чем появление первого Pentium 4 с 800 MHz FSB.

До сих пор наиболее популярными были материнские платы на базе Intel i845PE. Но требовательным пользователям, желающим получить максимум от своего ПК, приходилось выбирать Intel i850E с дорогостоящей памятью RDRAM. С приходом Intel i875P флагманский чипсет Intel вновь становится достоянием «народных масс»: если об Intel i850E мы даже не решались говорить на страницах «Домашнего ПК», то Intel i875P будет основой рекомендуемых нами систем высокого уровня.

Чипсет Intel i875P сегодня обеспечивает максимальную производительность и богатейшую функциональность систем на базе Pentium 4. Кроме того, он открывает перед пользователем перспективы легкой модернизации, что является одним из ценнейших свойств компьютерной платформы. Как мы неоднократно говорили, вычислительной мощности не бывает слишком много, ее может только не хватать. И потому способность системы к наращиванию скорости для нас представляет даже больший интерес, чем соотношение ее цены и производительности на текущий момент времени.

Система на базе Intel i875P обеспечивает оптимальные условия для пользователя, стремящегося к максимальному быстродействию, и в то же время умеющего считать деньги. Сегодня такой ПК можно оснастить «скромным» Pentium 4 2,53 GHz с шиной FSB 533 MHz, а в будущем, когда появятся недорогие модели Pentium 4 с 800 MHz FSB, поставить CPU помощнее. В случае с другими чипсетами, в частности Intel i845PE, подобная модернизация влетит пользователю в копеечку, ведь вместе с процессором придется заменить и материнскую плату.

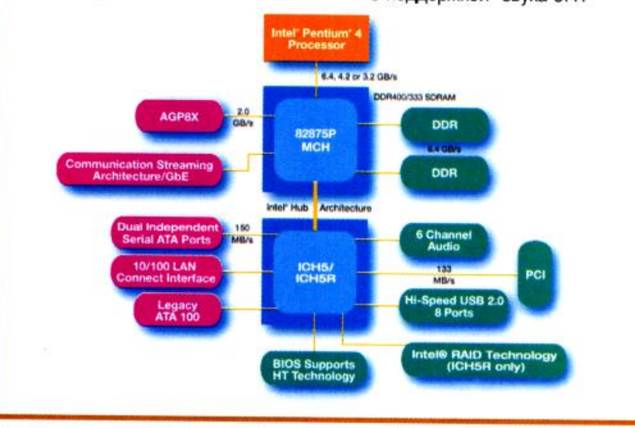
Конечно, с выпуском новых Pentium 4 жизнь старых систем не заканчивается. Скажем, Intel i845PE прекрасно работает и с Pentium 4 3,06 GHz (533 MHz FSB), но здесь возникает другая проблема: процессоры с шиной 533 и 800 MHz стоят практически одинаково (при равной тактовой частоте), а вот быстродействие у них разное. Это хорошо видно по результатам тестирования: даже Pentium 4 2,80C GHz (буква С в названии свидетельствует о шине FSB 800 MHz) обгоняет Pentium 4 3,06 (533 MHz FSB) практически во всех приложениях. То есть более дешевый процессор с 800 MHz FSB дает нам ту же производительность, что и более дорогой с 533 MHz FSB. Но чтобы воспользоваться данным преимуществом, необходима материнская плата на базе Intel i875P. И хотя цена кусается, это единственный выигрышный вариант для требовательного пользователя. Чтобы убедиться в этом еще раз, достаточно сравнить цены и быстродействие систем, принимавших участие в нашем тестировании: Pentium 4 3,06 GHz с i845PE (533/354 MHz – частота FSB/памяти) и Pentium 4 2,80C GHz с i875P (800/400 MHz).

Intel i875P хорош не только поддержкой новых моделей Pentium 4, но и своей архитектурой, позволяющей выжать из этих процессоров все, на что они способны. Достаточно сказать, что пропускная способность двухканального контроллера памяти Intel i875P полностью соответствует пропускной способности шины 800 MHz FSB.

Еще один немаловажный аспект – оснащенность. В этом плане Intel i875P по сравнению с семейством Intel i845 – как небо и земля. Впрочем, многие из новых возможностей Intel i875P мы уже встречали в материнских платах на базе Intel i845PE. В чем же тогда преимущество Intel i875P? Раньше для реализации этих функций на материнские платы устанавливались дополнительные микросхемы от сторонних производителей. Теперь же все необходимые функции реализованы прямо в чипсете, тем самым упрощается конструкция и повышается качество материнских плат.

ЧТО НОВОГО В INTEL I875P ПО СРАВНЕНИЮ С INTEL I845?

- Поддержка FSB 800 MHz.
- Двухканальный контроллер памяти.
- Поддержка памяти PC3200 DDR SDRAM (400 MHz).
- AGP 8X.
- USB 2.0.
- Выделенный коммуникационный интерфейс.
- Поддержка двух каналов Serial ATA.
- Serial ATA RAID (опционально).
- Performance Acceleration Technology.
- Новый аудиоконтроллер AC'97 с поддержкой звука 5.1.





Intel i875P не будет единственным чипсетом, поддерживающим Pentium 4 с 800 MHz FSB. Вскоре увидят свет его облегченные модификации, обладающие меньшей функциональностью и стоимостью. Но это вряд ли изменит статус Intel i875P как лучшей базы для домашнего ПК высокого уровня. Открытым остается вопрос: какие еще изменения произойдут с Pentium 4 и смогут ли их поддержать материнские платы на базе Intel i875P? ■

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ?

Тестовые программы:

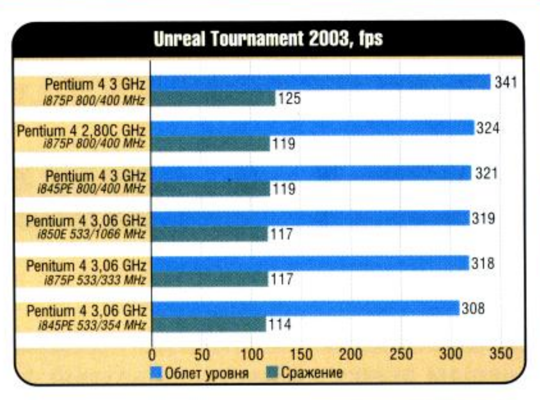
Unreal Tournament 2003 Version 2225 (утилита benchmark.exe в директории ..\UT2003\System, режим 640 × 480, файлы mindetail.ini и mindetailuser.ini переименованы в maxdetail.ini и maxdetailuser.ini);

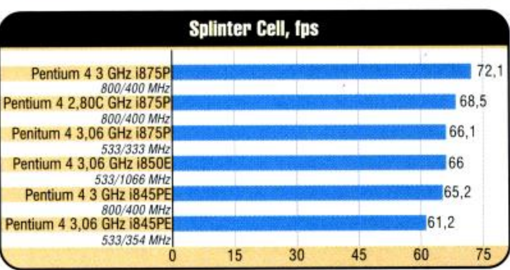
Splinter Cell Patch 1.02.087 (timedemo.bat в директории ..\Splinter Cell\system, режим 640 × 480, параметры shadowlevel, shadowresolution, effectsquality равны low, shadowmode=projector). Мы взяли среднее арифметическое по средним значениям быстродействия на трех игровых уровнях.

3DMark03 Pro Version 3.0.3 (режим 640 × × 480), **3DMark2001 SE Build 330** (режим 640 × × 480 × 16), **PCMark2002 Pro Build 100**.

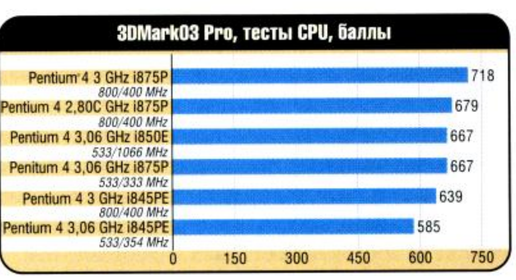
Тестовые системы построены на материнских платах: ABIT IC7-G (чипсет Intel i875P), Albatron PX845PEV 800 (чипсет Intel i845PE), ASUS P4T533-C (чипсет Intel i850E). Другие компоненты: видеокарта Sapphire Radeon 9700 Atlantis Pro Ultimate Edition, два модуля памяти Kingmax 256 MB PC3200 DDR SDRAM, два модуля Samsung 256 MB PC1066 RDRAM. Настройки памяти согласно данным SPD, в материнских платах на базе Intel i850E и Intel i875P был задействован режим Turbo, для Pentium 4 3,06 на Intel i854PE выбрана максимально допустимая частота памяти.

Операционная система: Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0. Драйверы: ATI Catalyst 3.2 (7.84). Настройки драйвера видеокарты по умолчанию.

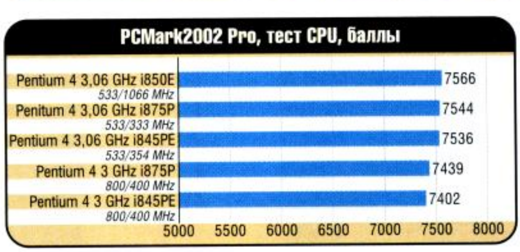












ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

ABIT	ABIT	www.abit.com.tw
Albatron	Compass	(044) 531-9730
ASUS	ASUSTeK Computer	www.asus.com.tw
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
Sapphire	Compass	(044) 531-9730

Долгожданные премьеры Canon

Сергей Галушка

Как известно, в 2002 г. на нашем рынке наблюдался острый дефицит ряда цифровых фотокамер Canon. Хочется надеяться, что в этом году с новыми моделями такая ситуация не повторится.

CANON DIGITAL IXUS 400

★★★★★

Цена в Киеве – $592

В серии Digital Ixus эту премьеру поклонники Canon ждали с особым нетерпением. Когда в середине прошлого года ряд производителей (например, Casio, Konica, Pentax) выпустили подобные имиджевые компактные 4-мегапиксельные модели, все надеялись на скорый ответ Canon. Но он последовал с опозданием примерно на полгода. Тем не менее эта премьера порадовала во всех отношениях.

Первое, что бросается в глаза, – это несколько необычный цвет устройства. Предыдущие модели Digital Ixus имели характерный металлический блеск, поскольку заключались в «боксы» из нержавеющей стали. Корпус 400-й модели выполнен из того же материала, но с новой металлокерамической отделкой Super Hard Cerabrite, что придает камере белый матовый цвет и лучше защищает аппарат от внешних воздействий. Только хромированные скоба и кольцо вокруг объектива свидетельствуют о принадлежности модели к семейству Digital Ixus, которому всегда были свойственны приятный дизайн, компактность и высокая функциональность.

Аппарат снабжен 9-точечной интеллектуальной системой автофокусировки, процессором цифровой обработки изображений DIGIC, многофункциональной встроенной вспышкой для эффективной съемки на расстоянии до 3,5 м. Доступны для выбора оценочный, центрально-взвешенный и точечный замер экспозиции, имеется возможность ручного управления выдержкой и диафрагмой. Диапазон чувствительности ПЗС-матрицы изменяется в диапазоне, эквивалентном ISO 50-400.

Максимальная скорость непрерывной фотосъемки составляет 2,5 кадра в секунду. Ixus 400 также может снимать короткие видеоклипы продолжительностью до 3 мин со звуковым сопровождением и каждый снимок снабжать голосовым комментарием длительностью до 60 с. Система автоориентации автоматически поворачивает при просмотре изображения, снятые в режиме вертикальной компоновки.

При подключении к фирменным принтерам Digital Ixus 400 поддерживает режим прямой печати. Питается модель довольно экономно, энергия поступает от ионолитиевого аккумулятора, зарядное устройство входит в комплект поставки. Кроме того, аппарат комплектуется картой памяти CompactFlash объемом 32 MB и набором традиционного фирменного софта: Canon ZoomBrowser EX (Windows), Image Browser (Mac), PhotoRecord, PhotoStitch и RemoteCapture. Для загрузки изображений в компьютер, помимо TWAIN-драйверов, применяется протокол PTP.

По съемке к данной модели практически никаких претензий нет – яркий пример того, когда имидж и компактность устройства формируются без каких-либо компромиссов по качеству. Более того, можно однозначно утверждать, что как по богатству функций и возможностей, так и по качеству снимков эта модель значительно опережает аналогичные камеры от конкурентов.

CANON POWERSHOT A60

★★★★★

Цена в Киеве – $330

CANON POWERSHOT A70

★★★★★

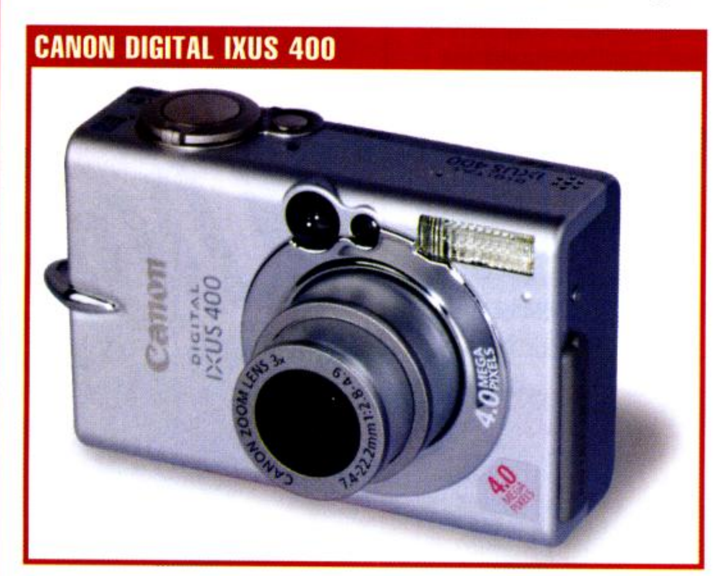
Цена в Киеве – $414

В своих пресс-релизах Canon сообщала о том, что камеры PowerShot A60/A70 пришли на смену A30/A40, чем окончательно запутала некоторых пользователей. Дело в том, что A30 была одномегапиксельной, зато A60 – уже 2-мегапиксельная; «старушка» A40 также оснащена 2-мегапиксельной матрицей, но A70 стала 3-мегапиксельной. Таким образом, я бы сказал, что перед нами совершенно другие аппараты, которые не стоит пытаться сравнивать с A30 и A40. Причем они другие не только по функциям, но и по дизайну. Серебристые алюминиевые передние панели новых моделей класса A и цветные металлические захваты придают камерам яркий современный вид.

Главный диск управления разрешает установить один из 12 режимов съемки. Аппараты поддерживают полностью ручное управление съемкой, режим с приоритетом диафрагмы (выдержки), позволяют производить оценочный, центрально-взвешенный или точечный экспозамер.

Обе камеры оснащены все тем же процессором DIGIC, объективом с возможностью 3-кратного

CANON DIGITAL IXUS 400



CANON POWERSHOT A60



оптического увеличения изображения, 5-точечной интеллектуальной системой автофокусировки, 16-мегабайтовой картой памяти CompactFlash I. Кроме статичных снимков, они позволяют также записывать короткие видеоклипы (до 3 мин) и вести серийную съемку со скоростью до 2,6 fps.

Модели совместимы с фирменными принтерами Canon для прямой печати и комплектуются приложениями Canon: ZoomBrowser EX, PhotoRecord, PhotoStitch и RemoteCapture.

Дополнительно можно приобрести для камер телефото- и широкоугольные насадки на объектив, а также водонепроницаемый футляр (WP-DC700) для подводной съемки на глубине до 40 м, что для многих может быть актуальным в преддверии летних отпусков.

После выхода новых моделей серии А на рынок стран СНГ на многих известных форумах разгорелись споры о том, что камеры заметно «мылят» изображения и в целом показывают худшие результаты съемки, чем, к примеру, А40. На мой взгляд, многие из этих выводов и утверждений либо скоропалительны, либо голословны. Дело в том, что каждая камера имеет свою «манеру поведения», собственный почерк, стиль съемки. Иными словами, привыкнув фотографировать одним аппаратом, довольно трудно с ходу приспособиться к другому. Но это вовсе не означает, что он хуже! Я уверен, что после приобретения определенного опыта работы с новыми аппаратами Canon серии А каждый пользователь научится получать великолепные снимки, тем более, что вряд ли найдется в данной ценовой категории модель от прочих производителей, которая смогла бы по функциям сравниться с PowerShot A60/A70.

Итак, по динамическому диапазону, цветопередаче и, в целом, по качеству снимков нам эти устройства очень понравились. «Замыленность» же деталей на некоторых пейзажах чаще всего объясняется шевелением рук во время нажатия на кнопку *Спуск затвора*. Ну а возможные «просчеты» автоматики в выборе скорости затвора всегда можно компенсировать в ручном режиме.

CANON POWERSHOT S50

★★★★★

Цена в Киеве – $737

По дизайну, управлению и большинству функций данная модель напоминает PowerShot S45. Аппарат также оснащен объективом с возможностью 3-кратного масштабирования изображения, 9-точечной интеллектуальной системой автофокуса, селектором точки фокусировки по флексизоне и фирменным процессором цифровой обработки изображения DIGIC. Как известно, последний, используя информацию о фотообъективе, яркости освещения снимаемой сцены и других текущих параметрах, помогает определить тип сюжета, оптимизировать скорость наводки на резкость, точность замера экспозиции и баланса белого.

С целью максимального сохранения качества изображения PowerShot S50 может записывать файлы в формате RAW. Для различных видов освещенности не составит труда настроить два персональных режима баланса белого в дополнение к шести предустановленным. А с помощью функции *Моя камера* можно изменить звуковую схему и начальную заставку.

Встроенная вспышка допускает съемку с синхронизацией по первой и второй шторке, а также ручное управление мощностью светового импульса.

Выставить нужные параметры съемки начинающему фотолюбителю поможет ряд сюжетных программ. Для опытного фотографа имеются режимы с приоритетом диафрагмы (выдержки) и полностью ручными установками.

Аппарат позволяет снимать 3-минутные видеоклипы со звуковым сопровождением, которые можно редактировать внутри самой камеры. Каждое статичное изображение легко снабдить 60-секундным речевым комментарием.

PowerShot S50 поддерживает файловую систему FAT32, что дает возможность применять карты памяти Compact Flash емкостью свыше 2 GB.

Поскольку модель поддерживает протокол передачи изображений PTP, при работе в среде Windows XP и MAC OS X не требуются дополнительные драйверы. Приобретаемый дополнительно водонепроницаемый футляр WP-DC300 позволит снимать под водой на глубине до 30 м.

Качество изображений, получаемых с помощью PowerShot S50 при дневном свете, довольно высокое: отличная цветопередача, неплохая деталировка. Однако при съемке некоторых сюжетов могут быть заметны явления аберрации. К примеру, обратите внимание на тестовый снимок на CD с изображением здания НБУ: на прожекторах, подсвечивающих колонны, отчетливо виден фиолетовый ореол.

Отличные результаты демонстрирует камера и при фотографировании со встроенной вспышкой – при любых допустимых расстояниях до объекта «интеллектуальная» автоматика камеры производит нужный расчет светового импульса, что позволяет сохранять практически все полутона сцены и не пересвечивать объекты на переднем плане.

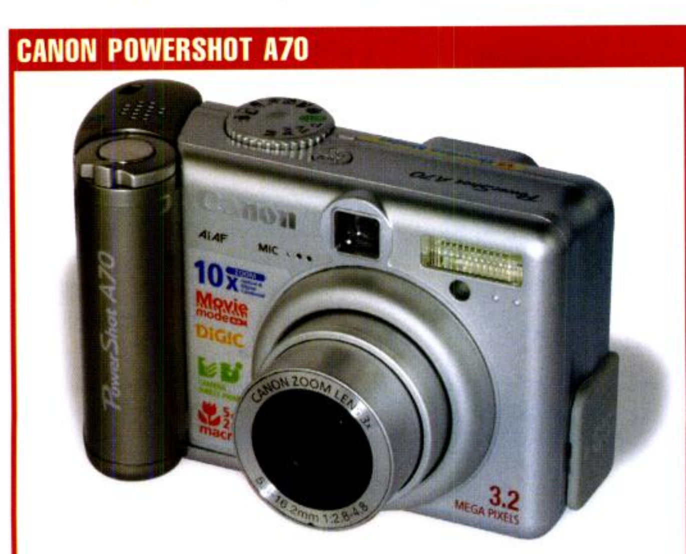
Таким образом, PowerShot S50 – отличный выбор как для опытного, так и для начинающего фотолюбителя.

POST SCRIPTUM

Практически все камеры Canon долгое время поставлялись только с TWAIN-драйверами, и лишь с недавнего времени в них появилась поддержка PTP-протокола, благодаря чему Windows XP и Mac OS 10.0 и выше распознают устройство как цифровую камеру, однако при этом использовать ее для записи и переноса сторонних файлов (как это обычно бывает при поддержке протокола USB Mass Storage) невозможно. Тем не менее существуют энтузиасты, самостоятельно решающие эту проблему. К примеру, по адресу *http://jpegclub.org/cam4you* доступны программы для различных моделей Canon, которые помогут использовать эти камеры для переноса информации.

Продукты предоставлены компанией «Юг–Контракт»: тел. (044) 247–6724

CANON POWERSHOT A70



CANON POWERSHOT S50



Новые аудиокарты Terratec

Тарас Олейник

Звуковые платы от немецкой компании Terratec традиционно привлекали внимание профессионалов из сферы аудио. Но недавно этот производитель пересмотрел свои ориентиры и теперь выпускает полный спектр потребительской мультимедийной продукции. А с линейкой звуковых плат Aureon Terratec, похоже, намерена всерьез посоперничать с «законодателем мод» в данном секторе рынка – Creative Labs.

AUREON 5.1 FUN

★★★☆☆

Цена – $50

+ 5.1-канальная звуковая плата начального уровня с неплохим качеством звучания
– Морально устаревший чипсет; нет поддержки формата 24-bit/96 kHz; отсутствует EAX 3.0 (Advanced HD); некоторая нехватка басов и звукового «разрешения»
! Стоит обратить внимание, если вы редко слушаете музыку на ПК, а используете аудиокарту преимущественно для игр и домашнего кинотеатра

Младшая модель серии основана на довольно старом чипсете – C-Media 8738, который увидел свет еще в 2001 году. Собственно, этим уже все сказано – остальные свойства и характеристики платы вполне стандартны и обычны. Итак – поддержка 5.1-канального воспроизведения в формате 16-bit/48 kHz, оптические цифровые вход/выход, Sensaura 3DPA.

Панель управления драйверами платы выполнена в фирменном стиле Terratec. Здесь, помимо регулировки чувствительности и выбора типа подключенных колонок, имеется возможность включения «виртуальных 5.1-громкоговорителей и реверберации». Любопытно, что опция включения/выключения Sensaura 3DPA отсутствует.

Звучит Aureon 5.1 Fun достаточно чисто, но, конечно, не может сравниться в качестве воспроизведения со своими дорогостоящими собратьями (или с более современными конкурентами) – в мониторных наушниках немного недостает басов, звучание несколько обедненное и смазанное.

AUREON 5.1 SKY

★★★★★

Цена – $141

+ Высочайшее качество звучания; поддержка формата 24-bit/96 kHz
– Нет EAX 3.0 (Advanced HD); отсутствует программный DVD-audioплеер в комплекте
! Универсальная современная высококачественная звуковая плата

Средняя модель линейки радикально отличается от младшей и конструкцией, и возможностями, и ценой. Начнем с конструкции – плата базируется на многоканальном аудиоконтроллере IC Ensemble Envy24HT, часто встречающемся на профессиональных картах.

Все остальные компоненты также соответствуют уровню исполнения платы – ресивер/эффект-процессор Cirrus Logic CS8415A-CS и многоканальный аудиокодек высокой разрядности Wolfson WM8770IFT обеспечивают наивысшее качество звучания. Предусмотрен усилитель для наушников, который включается в панели управления драйверами, – при этом из корпуса ПК доносится характерный щелчок электромагнитного реле.

Возможности платы отвечают сегодняшним стандартам – 5.1-канальное воспроизведение в формате 24-bit/192 kHz, запись в формате 24-bit/96 kHz, поддержка 3D-позиционирования звука с помощью Sensaura 3DPA (кроме EAX Advanced HD (3.0), являющейся фирменной разработкой Creative).

Звучание устройства характеризуется как очень чистое и детальное. Можно еще долго подбирать разного рода аудиофильские эпитеты, но суть выражается в нескольких словах – плата звучит просто великолепно! К слову, наверняка многие потенциальные покупатели будут сравнивать эту плату с флагманским продуктом от Creative – Audigy 2. Попробовали сопоставить их и мы, и скажем честно – «очень трудно искать черную кошку в темной комнате, особенно если ее там нет». Чисто субъективно – у Terratec исполнение чуточку прозрачнее, у Creative – чуть ярче. Отдать же предпочтение одной из двух плат мы затруднились.

AUREON 7.1 SPACE

★★★★☆

Цена – $163

+ Высочайшее качество звучания; 7.1-канальный звук; поддержка формата 24-bit/96 kHz
– Нет EAX 3.0 (Advanced HD); высокая цена
! Ее отличие от Aureon 5.1 Sky состоит только в поддержке формата 7.1. Стоит ли за это доплачивать – решать вам

Описать все новшества данного устройства по сравнению с предыдущей моделью можно буквально тремя словами – поддержка 7.1-канального звука. Все остальное, за исключением соответствующего пункта в панели управления и дополнительного разъема на колодке платы, – то же самое. В связи с этим у многих читателей наверняка возникают вопросы о необходимости наличия восьми (!) аналоговых выходов на потребительской звуковой плате.

Ситуация в области компьютерного звука, с точки зрения IT-индустрии, не совсем обычная. Действительно, одно дело, когда вы платите за новый видеоакселератор, получая при этом дополнительные fps, и совсем другое – выложить те же деньги за неочевидный апгрейд аудиокарты, ведь оценить результат, кроме как на слух, не получится. А вот тут и выясняется, что иногда совсем не плата является пресловутым «узким местом» всего звукового тракта, и итог может не оправдать затрат.

AUREON 5.1 FUN

★★★☆☆





Разработчики это прекрасно понимают, поэтому стараются в каждой новой звуковой плате, помимо традиционного повышения качества звучания, воплотить еще и некое количественное изменение – например, добавить дополнительные каналы окружающего звучания или поддержку формата 24-bit/96 kHz. Одним словом, «магия цифр» играет свою роль и здесь.

А что дальше? Увеличивать разрядность плат пока вроде бы и некуда. Не зря в определенных кругах ходят слухи, что неугомонный Джордж Лукас, с чьей легкой руки началось шествие по миру систем окружающего звука с числом каналов больше шести, уже установил у себя дома систему 10.2 – правда, не уточняется, испытание ли это неких передовых технологий или просто безобидное хобби известного кинопродюсера.

Реалии же таковы: найти на рынке 7.1-канальную акустику практически невозможно. Ее разработчики ждут, пока соответствующие звуковые платы получат более широкое распространение, а выходящие на экран фильмы в полной мере реализуют потенциал формата Extended Surround.

Несмотря на все вышесказанное, надо отдать должное Terratec – две новые модели серии явно удались. Не совсем понятно, правда, зачем в линейку включена Aureon 5.1 Fun – то ли по маркетинговым соображениям, то ли просто по принципу «Бог любит троицу». Как бы там ни было, Aureon 5.1 Sky и Aureon 7.1 Space в самом деле устанавливают новый стандарт качества – компания подчеркивает это специально придуманным термином – 4G, что обозначает «звуковая плата четвертого поколения». И если вы неравнодушны к совершенному звучанию, то обязательно это оцените.

Звуковые платы Terratec Aureon предоставлены компанией MacHouse: тел. (044) 461–9175

Мультимедийная акустика SVEN серии А: главное – имидж?

Тарас Олейник

Компания SVEN, известная в компьютерном мире своими мультимедийными продуктами, а в мире Hi-Fi – подразделением SVEN Audio, представила новую линейку мультимедийных акустических систем серии А.

SVEN AF-11



Цена – $35

+ Симпатичный дизайн; качественные сборка и отделка; демократичная цена
– Существенная нехватка низких частот
! Для получения приемлемого звучания рекомендуется использовать вместе с сабвуфером

SVEN AF-21



Цена – $46

+ Привлекательный дизайн; добротные сборка и отделка
– «Ватное» звучание; внутрикорпусные резонансы на низких частотах
! Благодаря дизайну удачно впишутся в интерьер; подойдут, если нужно, негромко озвучить рабочее место, но даже не думайте устроить с их помощью «домашнюю дискотеку».

SVEN AF-31



Цена – $69

+ Hi-Fi внешний вид; хорошие сборка и отделка
– Вялые и невыразительные низкие частоты; «ватность» в звуке; резонируют на высокой громкости
! Такие колонки будут уместны уже не возле компьютера, а, скорее, в составе домашней аудиосистемы. Но, к сожалению, выглядят они лучше, чем звучат

Все модели выделяются стильным дизайном и высоким качеством отделки, корпуса колонок изготовлены из классического для акустических систем материала – MDF, передняя стенка специально утолщена, а ее кромки закруглены. Используется оформление закрытого типа с фазоинвертором, при этом AF-11 и AF-21 двухполосные (НС/СЧ-динамик диаметром 4" и ВЧ-динамик «повышенной чувствительности» диаметром 1"), а AF-31 – 2,5-полосные (два НЧ/СЧ-динамика). Порт фазоинвертора также выведен на переднюю панель, закрытую декоративной сеткой.

С тыльной стороны в одной из колонок размещается усилительный модуль со встроенным блоком питания, ручками регулировки громкости, низких и высоких частот (±10 дБ), входными RCA-разъемами и выходом на сабвуфер (мини-джек). Для подключения пассивной колонки служат массивные винтовые клеммы. В комплект поставки входят приклеиваемые резиновые ножки, а сами громкоговорители оснащены магнитным экранированием.

SVEN AF-11 являются младшими в серии, размер колонки всего 150 × 203 × × 262 мм. В звучании пары, как и следовало ожидать, исходя из ее размеров, преобладают средние и высокие частоты, что придает звуку яркую окраску. Кроме того, благодаря небольшому объему корпуса в нем достаточно слабы внутренние резонансы, что благотворно сказывается на общем качестве воспроизведения. Видимо, оптимальным вариантом будет использование AF-11 в паре с мультимедийным сабвуфером «большого калибра».

Средняя модель линейки, SVEN AF-21, отличается от предшествующей только большей глубиной и высотой стенок, что позволяет рассчитывать на более солидное звучание. Но возросший объем корпуса предполагает применение соответствующих мер по его внутренней заглушке, однако этого, судя по всему, не производилось, что не замедлило сказаться на прозрачности и естественности звучания – в нем заметно добавилось «ватности». Кроме того, басовые партии в тестовых композициях передаются глухо и както неровно, иногда совершенно теряясь среди остальных инструментов.

Наибольшие надежды мы возлагали на AF-31 как на старших в модельном ряду. Все-таки и внушительный внешний вид, и технические характеристики сулили звучание, по крайней мере, приближенное к стандартам Hi-Fi.

Но увеличенные габариты и дополнительный СЧ/НЧ-динамик накладывают еще более взыскательные требования к жесткости и заглушенности корпуса, иначе его внутренние резонансы сведут на нет все претензии на серьезный бас. Увы, но именно так и получилось в данном случае – на высоком уровне громкости колонки начинают «гудеть» на басах, а если уменьшить уровень НЧ, то они просто пропадают. В то же время на невысокой громкости колонки вполне можно слушать, правда, тембральный баланс приходится регулировать отдельно буквально для каждой композиции.

Что ж, в очередной раз можем констатировать, что чуда не произошло и, несмотря на «взрослый» Hi-Fi-дизайн линейки, по своему звучанию ее представители совершенно справедливо относятся к классу мультимедийной акустики.

Продукты предоставлены компанией «Зеленая волна»: тел. (044) 442-9382



SVEN AF-31



SVEN AF-11





SVEN AF-21

ПК Neo'S: от эконом до элит

КОМПАНИЯ МКС

Публикуется на правах рекламы

Компания «МКС», один из признанных лидеров в производстве ПК в Украине, с конца прошлого года выпускает компьютеры Neo'S. Новая торговая марка имеет шансы стать национальным IT-брэндом. В этой статье – краткое знакомство с модельным рядом ПК Neo'S.

В производстве всего модельного ряда компьютеров «МКС» придерживается принципа создания законченного продукта. Neo'S – это серийные ПК, полностью собранные, проверенные и готовые к работе. Любую модель можно забрать сразу же после оплаты. Каждому покупателю компьютера Neo'S предоставляется ряд дополнительных сервисов. В их число входят доставка, установка и проверка его работоспособности дома у заказчика, льготные условия модернизации.

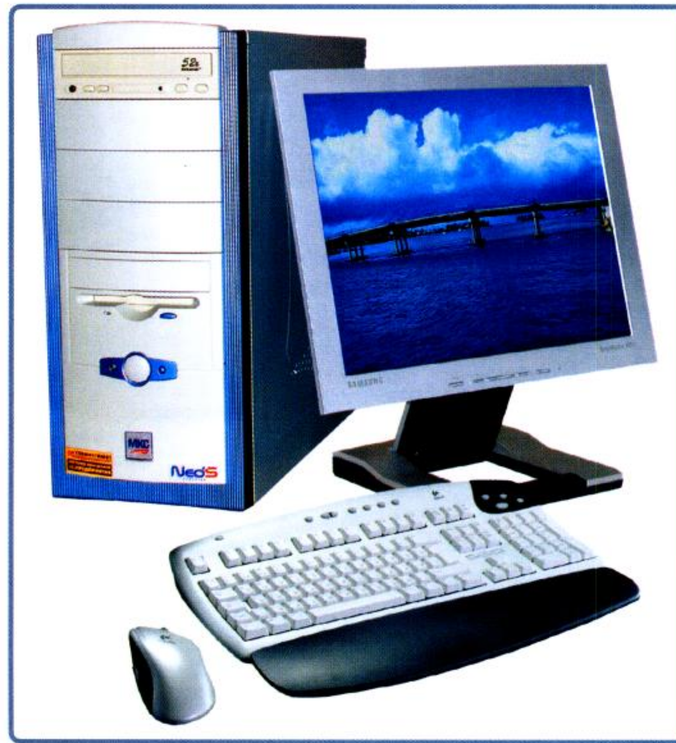
Что же касается самих компьютеров, то весь ряд Neo'S четко структурирован и включает три семейства: Balance, Protégé и Elite.

Модели Neo'S Balance ориентированы прежде всего на пользователей, которым нужен первый настоящий ПК, хорошо справляющийся со всеми основными функциями. Эти компьютеры прекрасно подходят для специалистов и менеджеров, бухгалтеров, продавцов, операторов служб учета. Кроме работы с базовым набором приложений – создание, редактирование и оформление текстов и таблиц, ведение баз данных – Neo'S Balance позволяет использовать современные мультимедийные продукты, в числе которых обучающие программы, энциклопедии, игры. Создание архивов музыки, фотографий, фильмов также входит в спектр задач ПК Neo'S Balance.

Оптимальным решением для студентов и молодых специалистов станет серия Neo'S Protégé. При наличии всех возможностей, свойственных предыдущей линейке, в них значительно увеличены ресурсы памяти и быстродействия, что позволяет работать практически со всем существующим программным обеспечением без каких-либо ограничений. Компьютеры Neo'S Protégé являются сбалансированной платформой для игрового и профессионального применения, прекрасным решением для обработки трехмерной графики и видео.

Еще более мощный инструмент – ПК Neo'S серии Elite. В его арсенале мультимедийные средства и наиболее производительные процессоры, в том числе Intel Pentium 4 от 1,7 GHz и Athlon XP 2000+. Neo'S Elite – это своего рода гарантия инвестиций, поскольку потенциал данной модели рассчитан не только на нынешнее использование, но и на перспективу. Neo'S Elite обеспечивает необходимый уровень комфортности при работе с очень сложными приложениями. Типичный набор программ для него может включать любые игры, а также профессиональные продукты для работы с трехмерной графикой и монтажа видео. Достоинством Neo'S Elite является и возможность просмотра DVD-дисков и организация на его базе полноценного домашнего кинотеатра.

Если отойти от языка цифр и характеристик, то следует остановиться на том, что объединяет все ПК Neo'S. В первую очередь, это система обеспечения качества выпускаемой продукции, которую следует признать бесспорным преимуществом компании «МКС». Дело в том, что производство компьютеров Neo'S сертифицировано на соответствие стандарту качества ДСТУ ISO 9001-2001 и его международному аналогу ISO-9001:2000.





Обслуживание также является неотъемлемой частью системы управления качеством, поэтому в соответствии с ISO-9001 сервис в «МКС» четко регламентирован. Это сводит к минимуму количество свободно трактуемых ситуаций и, как следствие, конфликтов с клиентами. В большинстве случаев работоспособность системных блоков восстанавливается в течение суток. Не стоит забывать и о трехлетней гарантии на Neo'S и мощной сервисной сети «МКС» по всей Украине.

Важно отметить, что «МКС» совместно с Укрсоцбанком предлагает своим клиентам новую кредитную программу для покупки компьютеров Neo'S. Ее льготными условиями предусмотрен первоначальный взнос в размере 10% от стоимости покупки и регулярные ежемесячные платежи из расчета 15% годовых. Особенностью покупки в «МКС» является увеличенная до 10 тыс. грн сумма покупки, на которую можно оформить рассрочку. Кроме того, в случае приобретения в кредит первый взнос можно сделать непосредственно в кассе магазинов «МКС» еще до оформления кредитного договора. Такие условия предлагаются в розничной сети компании впервые.

Хороший выбор, готовые надежные системы, выгодные условия покупки, сервисная поддержка – это и есть главные составляющие нового компьютерного брэнда Neo'S.

Телефон справочной службы (044) 230–0480.
Информация о компании и координаты салонов «МКС» в Украине – на сайте www.mks.ua.
Заказы компьютерной и офисной техники с доставкой по всей Украине: www.mks-shop.com

Samsung SGH-V200

Samsung SGH-V200 – не совсем обычное устройство. Это первый мобильный телефон со встроенной камерой, выполненный в раскладном корпусе. Такое конструкторское решение дает важное преимущество – возможность вращения камеры, расположенной в шарнирном сочленении корпуса. Таким образом, телефон может снимать как своего владельца, так и то, что происходит вокруг него, позволяя при этом следить за дисплеем, на который выводится окно видоискателя.

Габариты и масса V200 лишь чуть больше, чем у современных сверхминиатюрных раскладных моделей. В связи с этим стало удобнее пользоваться клавиатурой: немного удалились друг от друга кнопка-джойстик и управляющие клавиши, что благотворно сказалось на их эргономике.

В аппарате применяется великолепный TFD-дисплей разрешением 128 × 160 точек, отображающий 65 тыс. цветов. По яркости и насыщенности картинки он превосходит все, до сих пор виденные нами. Внешний экран – монохромный, с отражающей подложкой, обеспечивающей хорошую читаемость при плохом освещении. Именно такое сочетание дисплеев кажется нам оптимальным.

Телефон оснащен расширенной адресной книгой на 500 записей, позволяющей хранить для одного абонента 3 телефонных номера и адрес e-mail. Из других функций нужно отметить привлекательно оформленный календарь-органайзер, хороший набор игр и 40-голосный полифонический звонок, выдающий громкий и качественный сигнал.

Для управления камерой служит отдельная кнопка, расположенная под дисплеем. Сама камера оснащена функциями цифрового масштабирования и настройки яркости изображения. Она выдает снимки вполне достаточного качества для просмотра на экране телефона и пересылки по MMS.

Стоимость V200 должна составлять около $550 – это несколько дешевле, чем мы ожидали, и соответствует обычному уровню цен на новые имиджевые телефоны Samsung. За такие деньги это просто отличная покупка. ■

Цена – $550
Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. (800) 502–0000



ЗА Удачное исполнение встроенной камеры; хорошее качество снимков; великолепный экран; привлекательный дизайн

ПРОТИВ Нет

ВЕРДИКТ Функциональный и качественный «камерафон» обеспечивает дополнительную гибкость в использовании камеры по сравнению с традиционными моделями. Удачная покупка!

Sony Clié PEG-SJ33

Первое поколение карманных компьютеров Sony Clié SJ стало достаточно популярным благодаря уменьшенному формфактору и функциональности, обычно присущей более дорогим моделям. Продолжающая эту тенденцию модель SJ33 – не менее перспективна. Сразу же обращает на себя внимание пластиковая полупрозрачная крышка, которая даже в закрытом положении позволяет просматривать информацию на экране, в то же время надежно защищая дисплей и клавиши быстрого доступа от случайного нажатия. КПК оснащен самым быстрым из процессоров серии Motorola Dragonball, работающим на частоте 66 MHz – в два раза быстрее, чем у SJ30. Операционная система SJ33 – проверенная временем Palm OS 4.1. Объем памяти вполне типичный для подобного класса устройств – 16 MB RAM (из них пользователю доступны 15 MB) и 4 MB ROM. Для расширения памяти и подключения дополнительных модулей предусмотрен слот Memory Stick.

Устройство весьма удобно в управлении, даже с закрытым флипом. Включив подсветку, очень просто, манипулируя колесиком *Jog Dial* и кнопкой *Back*, запустить или закрыть любое приложение. Приятное впечатление производит превосходный трансрефлективный дисплей с разрешением 320 × × 320 пикселов, способный отображать 65 тыс. цветов. А возможность просмотра видеофайлов с помощью Kinoma Player v1.1 при таком экране совсем не лишняя.

В SJ33 есть встроенный цифровой плеер, воспроизводящий музыку в форматах MP3 и ATRAC3. Ситуация несколько осложняется тем, что звуковые файлы располагаются только на карточке памяти, приобретаемой отдельно. Вместе с SJ33 поставляются простые, но качественные вкладные наушники и ремешок для ношения КПК на руке.

Для поддержки кириллицы рекомендуем использовать русификатор CyrHack II (*www.enlight.ru*), модули шрифтов необходимо загружать сразу с поддержкой Hi Res (320 × × 320), в этом случае буквы выглядят гораздо привлекательнее. ■



ЗА Высокое быстродействие; компактный размер; наличие аудиоплеера

ПРОТИВ Сравнительно небольшой объем встроенной памяти

ВЕРДИКТ Качественный и удобный КПК среднего класса с Palm OS со встроенным аудиоплеером – неплохой выбор для сторонников этой ОС

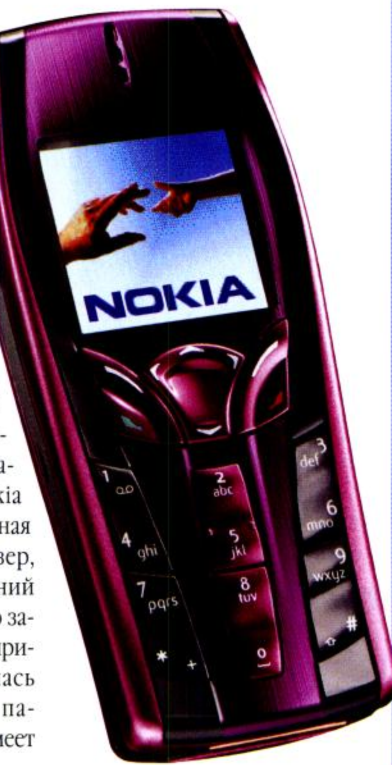
Цена – $450
Продукт предоставлен магазином BIGIT: тел. (044) 248–6603



Nokia 7250

Миниатюризация встраиваемых цифровых камер продолжается, и в результате производители получили возможность перейти от присоединяемых модулей к фотоаппаратам, полностью интегрированным в телефон. При этом речь идет не об увеличенных в размерах смартфонах, а о моделях обычного формфактора. Nokia 7250 – один из первых таких аппаратов. Он выполнен в том же стиле, что и популярный имиджевый телефон Nokia 7210, их размеры практически совпадают. Конфигурация клавиш несколько изменилась, благодаря чему они стали чуть более удобными.

На задней панели появилось окошко объектива камеры. Оно расположено так, что если взять телефон в левую руку, указательный палец оказывается прямо на нем, что ведет к загрязнению стекла. Однако и это, и даже серьезные повреждения окошка устранимы – оно расположено на сменной панели Xpress-On, которую при необходимости несложно купить и установить.



Если не считать функции фотосъемки, возможности Nokia 7250, в общем, те же, что и у 7210: оба устройства базируются на стандартной программно-аппаратной платформе. В Nokia 7250 также есть расширенная адресная книга, органайзер, поддержка GPRS, сообщений MMS и Java с возможностью загрузки и установки новых приложений и игр. Изменилась лишь система работы с памятью – теперь телефон имеет 3,5 MB встроенной разделяемой памяти, которая используется для хранения сообщений MMS, Java-мидлетов, мелодий звонка и фотографий.

Встроенная камера позволяет делать снимки с максимальным размером 352 × 288 точек с качеством, типичным для этого класса устройств. Оно достаточно для пересылки по MMS и просмотра на экране мобильного телефона, но для полноценного цифрового фотоархива и печати – маловато.

В итоге, Nokia 7250 – эргономичный и хорошо оснащенный аппарат, оправдывающий свою стоимость уже тем, что он единственный в своем роде. Но с появлением конкурентов, из которых «первый на очереди» – Sony Ericsson T610, производителю наверняка придется задуматься о снижении цены. ■

Цена – $550
Продукт предоставлен компанией Nokia:
тел. (044) 490–3723

ЗА Малые габариты; удобство использования; встроенная камера; поддержка Java и MMS

ПРОТИВ Учитывая отсутствие прямых конкурентов – временно нет

ВЕРДИКТ Удобный и компактный имиджевый «камерафон»

★★★★★

Software: новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Сергей Светличный

7-ZIP 2.30 BETA 31

Freeware
Разработчик Игорь Павлов
Web-сайт www.7-zip.org
Размер загружаемого файла 954 KB
URL twtelecom.dl.sourceforge.net/sourceforge/sevenzip/7z230b30.exe

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Очень интересный архиватор, поддерживающий следующие форматы: 7z, ZIP, RAR, CAB, GZIP, BZIP2 и TAR. Степень сжатия собственным форматом 7z, по словам разработчика, на 30–50% выше, чем при использовании ZIP. Кроме того, 7-Zip упаковывает файлы в ZIP-формат на 2–10% лучше, чем WinZip.

В текущей версии исправлены найденные ошибки, добавлены однопанельный режим в файловом менеджере, поддержка компрессии BZIP2 в ZIP-архивах.

CDEX 1.50

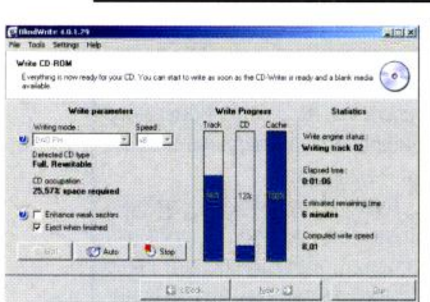
Freeware
Разработчик Albert L. Faber
Web-сайт www.cdex.n3.net
Размер загружаемого файла 1,9 MB
URL easynews.dl.sourceforge.net/sourceforge/cdexos/cdex_150.exe

СМОТРИ НА ДИСКЕ

CDex – программа для копирования аудиотреков с музыкальных компакт-дисков на жесткий диск как в несжатом виде (WAV-файлы), так и с одновременной компрессией в различные форматы. Кроме того, CDex позволяет выполнять запись с линейного входа аудиокарты – это может пригодиться для оцифровки старых аудиокассет. В финальном релизе 1.50 обновлены некоторые языковые файлы, исправлены проблемы с кнопкой Eject, настройки VBR, устранена ошибка при обращении к WinampDB и др.

BLINDWRITE 4.4

Shareware
Разработчик BlindWrite
Web-сайт www.blindwrite.com
Размер загружаемого файла 3,5 MB
URL vso.nerim.net/blindwrite_full_setup.exe



BlindWrite Suite – пакет (состоящий из двух утилит), предназначенный для точного копирования компакт-дисков, в том числе и защищенных от копирования. При желании с его помощью можно также создавать образы дисков для дальнейшего использования с программным виртуальным приводом CD-ROM, например Daemon Tools. В последней версии исправлены Automode, процедура создания CUE-файла, решены проблемы с драйверами в Windows 9x, добавлена поддержка дисков продолжительностью свыше 90 минут.

DIVX 5.0.5

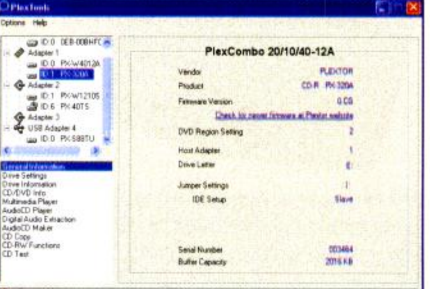
Freeware
Разработчик DivXNetworks
Web-сайт www.divx.com/divx
Размер загружаемого файла 3,2 MB
URL download.divx.com/divx/DivX504Bundle.exe



Новая версия популярного пакета, состоящего из кодека DivX, медиаплеера и набора утилит, необходимых для просмотра фильмов в формате DivX. Как обычно, пакет доступен в двух версиях – бесплатной базовой и платной профессиональной.

PLEXTOOLS PRO 2.02

Freeware
Разработчик Plextor
Web-сайт www.plextor.be/english/technical/plextools.html
Размер загружаемого файла 9,1 MB
URL www.plextor.co.jp/plextools/PTP202UEN.zip

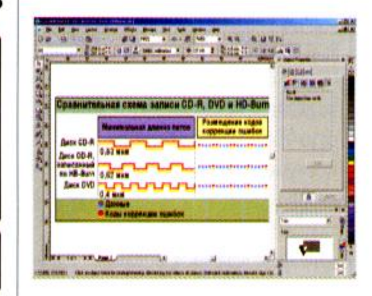


PlexTools Pro – утилита для приводов CD-ROM производства Plextor. В последней версии исправлены незначительные ошибки. Примечание: по отзывам пользователей, данная утилита не работает со старыми моделями.

CORELDRAW GRAPHICS SUITE 11

Commercial Demo
Разработчик Corel
Web-сайт www.corel.com
Размер загружаемого файла 217 MB
URL www.corel.com/6763/downloads/CorelDRAW/CorelGRAPHICSSUITE/11/trial/pc/CorelDRAW11TrialVersion.exe

Пробная версия популярного графического пакета содержит все основные приложения CorelDRAW Graphics Suite 11. Для уменьшения размера загружаемого из Internet файла из инсталляционного пакета исключены некоторые утилиты, Clipart CD и набор дополнительных шрифтов.



REGET DELUXE 3.3

Shareware
Разработчик ReGet Software
Web-сайт deluxe.reget.com
Размер загружаемого файла 1,47 MB
URL www.reget.com/dl/regetdx.exe

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Очень неплохая программа для загрузки файлов из Internet со множеством функций, дизайн которой разрабатывался студией Артемия Лебедева. В новой версии появилась возможность выбора разных вариантов интерфейса, переключением в (или из) оффлайн-режим теперь можно остановить (или запустить) все запланированные загрузки «в одно касание», функция запроса размера файла позволяет выяснить его еще до начала закачки.

OPERA FOR WINDOWS WITH JAVA 7.11



Adware
Разработчик Opera Software
Web-сайт www.opera.com/windows
Размер загружаемого файла 12,6 MB
URL ftp.opera.com/pub/opera/win/711/en/java/ow32enen711j.exe

Новая версия самого популярного альтернативного Web-броузера. О внесенных изменениях разработчик традиционно умалчивает.

RIVATUNER 2.0 RC 12.4



Freeware
Разработчик Alex Unwinder
Web-сайт www.guru3d.com/rivatuner
Размер загружаемого файла 896 KB
URL www.nvworld.ru/downloads/rivatuner.zip

Мощная утилита для настройки видеокарт на базе чипов NVidia и ATI, позволяющая регулировать недокументированные возможности их драйверов. В последней версии добавлена поддержка драйверов Detonator 43.45 и 43.51, а также их базы данных для всех версий Windows, обновлен ряд параметров настройки, появились новые режимы FSAA для драйверов версий 41.80 и выше, NVidia nForce2 включен в список поддерживаемых северных мостов.

VIRTUALDUB 1.5.2.16188



Freeware
Разработчик Avery Lee
Web-сайт www.virtualdub.org
Размер загружаемого файла 612 KB

VirtualDub – программа для захвата и редактирования видео. При полной бесплатности обладает очень неплохим набором функций и является фактически стандартом для кодирования видео в DivX.

В новой версии файл справки переведен в формат HTML, незначительно оптимизированы аудиофильтры, исправлен индикатор свободного места при захвате видео в Windows 98, внесены другие улучшения.

WINDOWBLINDS 4.0

Shareware
Разработчик Stardock
Web-сайт www.windowblinds.net
Размер загружаемого файла 4,8 MB
URL storage.stardock.com/files/windowblinds400_public.exe

WindowBlinds – программа, позволяющая «переделать» облик Windows по своему усмотрению. Изменить можно практически все: внешний вид кнопок, панелей инструментов, границ окон, полос прокрутки и многое другое.

ZOOMPLAYER STANDARD 3.00



Freeware
Разработчик Infomatrix
Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer
Размер загружаемого файла 747 KB
URL download.betanews.com/download/978385825/zp300std.exe

Финальный релиз популярного медиаплеера. Отличается простотой интерфейса и богатой функциональностью. К сожалению, после выхода из статуса беты плеер разделился на две версии: бесплатную ZoomPlayer Standard, лишенную возможности воспроизведения DVD, и платную полнофункциональную ZoomPlayer Pro. ■

Утилиты оптимизации Windows

Ростислав Панчук

Наверное, каждый пользователь жаждет получить максимум быстродействия от домашнего ПК. Яркий пример тому – популярные нынче разгоны процессоров и видеокарт, которые давно уже стали нормой для широкой категории энтузиастов. В связи с этим возникает резонный вопрос: а нельзя ли «разогнать» или хотя бы улучшить производительность операционной системы. Ведь при ее неэффективной работе даже самый супернавороченный компьютер не сможет обеспечить максимальное быстродействие в любимой игре или другом, не менее ресурсоемком процессе. Собственно, о программах-оптимизаторах Windows, задействующих скрытые настройки этой ОС, и пойдет речь в данной статье.

Сначала определимся с платформой, которую мы будем «ускорять». До последнего времени оптимальными для домашнего ПК были Windows 98/Me, но сейчас Windows XP, объединившая в себе удобство версий 9x и надежность NT/2000, завоевывает все бóльшую популярность среди домашних пользователей. Поэтому в данном обзоре мы рассмотрим обе платформы, но сосредоточим внимание на Windows XP.

I. WINDOWS 9X/ME/NT/2000/XP

В этом разделе мы проанализируем утилиты, позволяющие оптимизировать ОС Windows всех версий, начиная с 95-й. Такая многофункциональность, кстати, очень удобна, если на компьютере установлено несколько ОС семейства Windows, например 98 и XP – весьма популярный на сегодня вариант.

Xteq Systems X-Setup 6.3



★★★★★

Freeware (только для некоммерческого использования)
Разработчик Xteq Systems
Web-сайт www.xteq.com
Размер загружаемого файла 4,6 MB
URL www.xteq.com/downloads/xq–xsetup.zip

+ Широчайшая функциональность; абсолютная бесплатность; два варианта оптимизации Windows
– Не существует
! Лучшая программа в своей категории

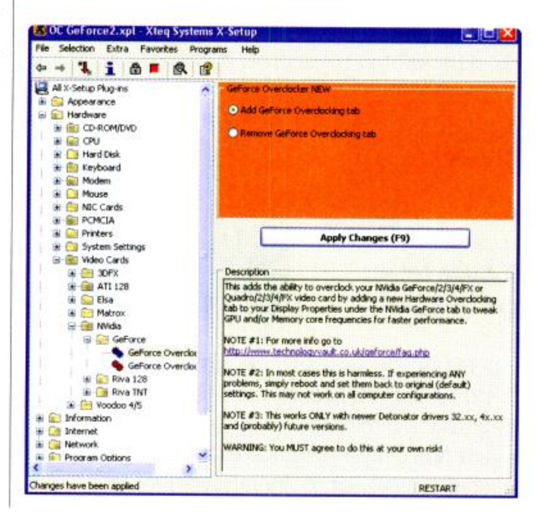
Чрезвычайно редкий на сегодня случай сочетания высочайшей функциональности утилиты с абсолютной бесплатностью. По количеству сервисных функций (а их более 700!) X-Setup просто не имеет аналогов среди конкурентов. Плагины программы сгруппированы в 8 категорий (*Appearance*, *Hardware*, *Information*, *Internet*, *Network*, *Startup/Shutdown*, *System*) и охватывают все стороны работы с системой и самим ПК. Не забыты и начинающие пользователи – к их услугам режим мастеров (Wizards), облегчающий сложный процесс тонкой настройки Windows. Кроме того, можно перейти в безопасный режим (Safe Mode), в этом случае все потенциально опасные плагины будут отключены во избежание всевозможных ЧП.

Кратко проанализируем основные функции X-Setup. Итак, раздел *Appearance* ведает «внешним видом» ОС и позволяет редактировать состав Главного меню и Панели управления, убирать с Рабочего стола и переименовывать стандартные элементы Windows (*Корзина*, *Мой компьютер*...), а также раскрасить горячо «любимый» BSOD (Blue Screen Of Death) во все цвета радуги. Особенно много приятных «вкусностей» в подкатегории *Files & Folders* – как добавление скрытых, так и создание собственных команд контекстного меню *Проводника*, ассоциация неизвестных Windows форматов файлов с выбранным пользователем приложением, а также милая сердцу сисадминов функция по скрытию «ненужных» логических дисков. Программа также позволяет активизировать 3D-пиктограммы ярлыков меню и папок. Лиц, работающих с секретной информацией, наверняка заинтересуют опции по очистке папки *History*, списка выполненных команд, документов и т. д.; кроме того, можно включить их автоматическое выполнение по завершению сеанса работы в Windows.

Раздел *Hardware* в первую очередь адресован любителям разгона «железа». Подкатегория *CPU* позволяет просмотреть характеристики установленных в системе процессоров и выбрать требуемый приоритет их работы, что значительно ускорит запуск и выполнение приложений. Есть и кое-какие опции по тонкой настройке модемов («ускорение» соответствующего COM-порта, редактирование строки инициализации), мыши и др. В разделе «видеокарты» представлены модели известных производителей, но максимум удовольствия получат лишь счастливые обладатели плат GeForce всех мастей – к их услугам соответствующая опция, добавляющая оверклокерскую панель в апплет *Свойства экрана*.

Под общим названием *Internet* объединены опции по настройке наиболее популярных броузеров (IE, Opera, Mozilla, Netscape) и почтовых клиентов (Outlook Express, Eudora), а раздел *Network* представлен функциями по контролю доступа к сетевым принтерам, папкам и др.

«Твики» широко распространенных программ сгруппированы в разделе *Program Options*. Наибольшего внимания заслуживают плагины по настройке MS Office 97/200/XP, Windows Media Player (добавление функции DVD-плеера, MP3-кодировщика (WMP 8.xx и выше)), служебных утилит по работе с реестром (RegEdit, Registry Checker). *Startup/Shutdown* посвящен понятно чему. Здесь можно разрешить Windows автоматически завершать работу



Лучший Windows-твикер из всех существующих и утилита must have для каждого пользователя Windows

WinBoost 4.26

★★★★★

Shareware (10 дней trial, регистрация – $30)
Разработчик Magellass
Web-сайт www.winboost.com
Размер загружаемого файла 1,33 MB

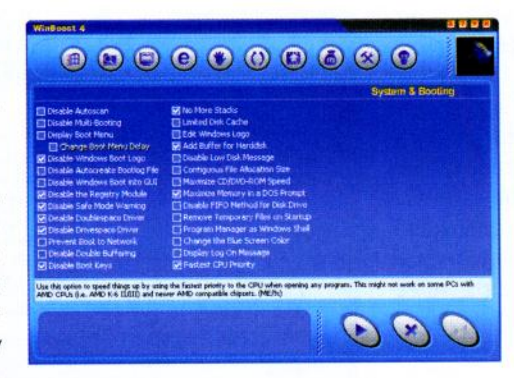
+ Более 350 разнообразных функций; удобный и красивый интерфейс; защита Windows от несанкционированных действий пользователей

– Условно-бесплатное распространение

! Очень удачная утилита для оптимизации Windows, особенно для владельцев Windows 9x/Me

Наверное, это один из самых популярных «твикеров» Windows, теперь уже и с поддержкой последней версии данной операционной системы. Всего в программе более 350 разнообразных сервисных функций, удобно рассортированных по 8 категориям. Значительная их часть (раздел *Accessibility*) позволяет ограничивать доступ пользователей к отдельным апплетам и пунктам меню Windows, локальной сети и избранным логическим дискам. В общем, очень полезная вещь для сетевых администраторов, особенно если по каким-то причинам нет возможности установить Windows NT/2000. С помощью программы также можно редактировать контекстное меню Windows Explorer, добавляя в него новые пункты (*Открыть с помощью...* для всех файлов, *Открыть папку в новом окне*, ярлыки системных утилит), закрепить неассоциированные файлы за *Блокнотом*, а также запускать *Проводник* прямо с *Моего компьютера*, тем самым значительно ускоряя выполнение рутинных операций.

Из собственно «ускоряющих» функций следует отметить уменьшение времени отклика Главного меню (с 400 мс до 0), создание ярлыка *Hot Restart*, сокращающего время перезагрузки в 1,5 раза (9x/Me), установку минимальных тайм-аутов для снятия «зависших» приложений. Из оригинальных функций не могу не отметить отображение содержимого *.bmp-файла в его пиктограмме, что позволяет быстро найти нужную картинку даже в большой коллекции. Путем активации соответствующей функции Windows Media Player преобразуется в DVD-проигрыватель, а установка максимального приоритета CPU реально ускорит работу приложений. Ну а отключив логотип Windows, зачастую ненужные драйверы Drive/DoubleSpace и т. д., можно выиграть еще пару секунд при запуске операционной системы. Если этого вам вдруг показалось мало, то в виде бесплатного бонуса в разделе *Tips & Tricks* припасено множество дополнительных советов по тонкой настройке системы.



Один из самых популярных «твикеров» Windows, теперь уже и с поддержкой последней версии данной операционной системы

Любители тюнинга ОС «под себя» могут переименовать, как им заблагорассудится, пункты Главного меню и Панели управления, кнопку *Пуск* и ярлыки стандартных приложений Windows. Правда, совершить столь «революционные» изменения можно лишь в англоязычной версии системы, в русской некоторые функции работать не будут.

К сожалению, WinBoost – платная программа, и срок ее службы до регистрации ограничен лишь 10 днями...

«зависших» приложений, отключить ненужные драйверы и программы из папки *Автозагрузка* для ускорения запуска системы. Ну а с помощью плагинов раздела *System* легко настроить работу Windows Installer и Windows File Protection, откорректировать список установленных программ, задать минимальный тайм-аут для снятия «зависших» программ, оптимизировать использование оперативной памяти (отключить swap-файл, если ПК оснащен 256 MB и больше RAM, выгружать из памяти библиотеки *.dll сразу после завершения работы программ), отредактировать данные пользователя (имя, организация) и т. д.

Но настоящей изюминкой X-Setup является возможность записи всех сделанных изменений в отдельный *.reg-файл, который затем легко экспортировать на любой другой ПК – вещь просто незаменимая для сетевых администраторов, да и после банальной переустановки системы не надо будет заново ее настраивать. Вердикт здесь однозначный: лучший Windows-твикер из всех существующих и утилита must have для каждого пользователя Windows.

Tweaki...for Power Users 4.3.1

★★★★☆

Shareware (30 дней trial, регистрация – $19,95)
Разработчик JerMar Software
Web-сайт www.jermar.com/tweaki.htm
Размер загружаемого файла 3,67 MB

+ Позволяет создавать резервную копию конфигурации системы; гибкая настройка интерфейса Windows и MS Office 2000/XP

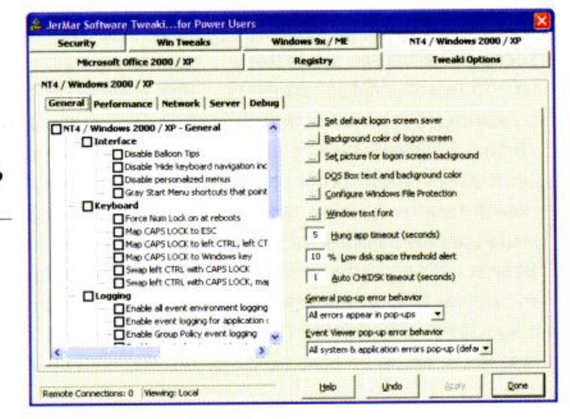
– Условно-бесплатное распространение; запутанный и неудобный интерфейс

! Отличный выбор, но к интерфейсу придется привыкать

Еще одна неплохая утилита по тюнингу Windows. Наряду со стандартными функциями, типичными для всех программ данной категории, есть и пара уникальных. Во-первых, Tweaki позволяет создавать резервную копию конфигурации системы (файловые ассоциации, настройка адаптера удаленного доступа, конфигурация Рабочего стола, расположение файла реестра и др.). Это дает возможность легко восстановить старые настройки Windows после переустановки системы. Еще одно важное отличие – возможность настройки интерфейса MS Office 2000/XP. Основная их масса касается отключения отдельных пунктов меню, горячих клавиш, панелей инструментов. Также можно задать количество уровней Undo и рабочих листов в Excel, размер кэша для картинок и документов в Word (естественно, при включении данных параметров «аппетиты» этих программ к оперативной памяти значительно увеличатся).

Особый акцент разработчики Tweaki сделали именно на безопасности системы – большая часть «твиков» посвящена отключению апплетов Windows и пунктов Главного меню. Ну а для особо заядлых «шпионофобов» существует раздел *Paranoia*, содержащий опции по «заметанию» всех следов деятельности пользователя (очистка списка открывавшихся документов, посещенных Web-сайтов и т. д.). Из интересных нововведений следует отметить создание команд контекстного меню *Проводника* для работы с нужными форматами файлов, изменение инсталляционной папки, куда по умолчанию устанавливаются все программы, расширенные настройки DirectX и др. Для тех, кто работает под NT/2000/XP, есть отдельная закладка с настройками этих ОС. Из наиболее важных для пользователя Windows XP стоит отметить редактирование файла boot.ini, изменение тайм-аута для запуска Scandisk при некорректном завершении работы Windows, возможность отключить встроенную поддержку ZIP, сконфигурировать

Очень неплохая утилита, однако интерфейс на редкость неудобен



Windows File Protection, изменить системный шрифт и многое другое.

К сожалению, у программы есть одна «приятная» особенность, будто бы специально созданная для критики, – довольно-таки неудобный и запутанный интерфейс. Лишь основательно «покопавшись» в нем, вы сможете ощутить всю мощь Tweaki.

TweakNow PowerPack 2003 1.2.5

★★★★☆

Shareware (10 дней trial, регистрация – $29,95)

Разработчик TweakNow.com

Web-сайт www.tweaknow.com

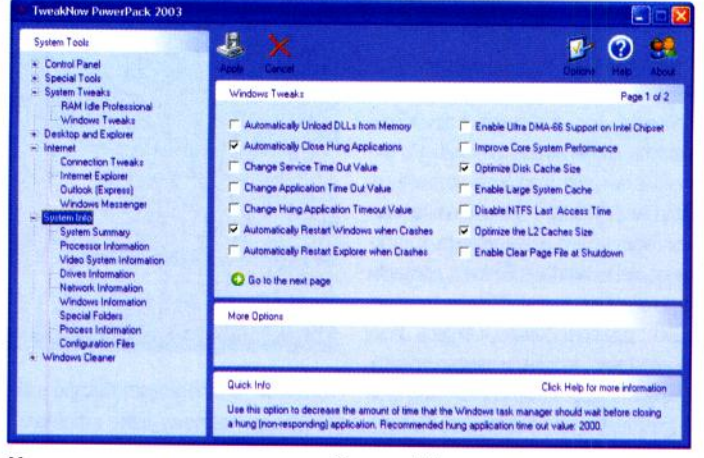
Размер загружаемого файла 3,07 MB

URL dl.filekicker.com/send/file/127167-AMVY/PowerPro14b-t.exe

+ Универсальность; показывает информацию об установленном в системе hardware

– Сравнительно небольшое количество функций по тюнингу Windows

! Удачная мультиплатформенная реинкарнация Customizer XP



Универсальная утилита для работы с ПК, хотя десяток-другой дополнительных опций по настройке Windows ей не помешает

Достойный мультиплатформенный наследник Customizer XP. Интерфейс программы содержит закладки: *Control Panel*, *Special Tools*, *System Tweaks*, *Desktop and Explorer*, *System info*, *Windows Cleaner*.

Раздел *Control Panel* позволяет скрыть «ненужные» апплеты от глаз пользователей, а также подкорректировать список установленного в системе ПО. Весьма приятен и набор функций в закладке *Special Tools*: создание виртуального диска из указанной папки на винчестере, запрет на выполнение нежелательных приложений, активация утилиты *Virtual Desktop* (позволяет работать с несколькими Рабочими столами одновременно). Также можно создать и настроить ярлык избранной программы, указав для него приоритет работы и объем освобождаемой RAM перед ее запуском. Системных настроек сравнительно мало, зато есть встроенный оптимизатор оперативной памяти, «сидящий» в Sysrtay. Опции категории *Internet* позволяют оптимизировать Windows для максимальной эффективности используемого доступа в Сеть, а также изменить кое-какие настройки IE, в том числе назначить Google поисковой машиной по умолчанию вместо, хм... скажем так, не самой удобной MSN.

Ну а раздел *Sysinfo* выдает исчерпывающую информацию об установленном «железе», активных процессах, а также позволяет настроить конфигурационные файлы Windows (control.ini, system.ini, win.ini). Есть и штатные «подметальщики» (*Windows Cleaner*), ответственные за очистку жестких дисков от временных и старых резервных копий файлов, списков документов и т. д.

Таким образом, TweakNow PowerPack – универсальная утилита для работы с ПК, хотя десяток-другой дополнительных опций по настройке Windows ей не помешает...

Tweak-XP Pro 2.09

★★★★★

Shareware (trial-версия на 30 запусков, регистрация – $29,95)

Разработчик Totalidea Software

Web-сайт www.totalidea.com

Размер загружаемого файла 2,69 MB

URL www.totalidea.com/tweakxpdown.shtml

+ Отличная функциональность

– Условно-бесплатное распространение; эффективность «разгона» hardware весьма сомнительная

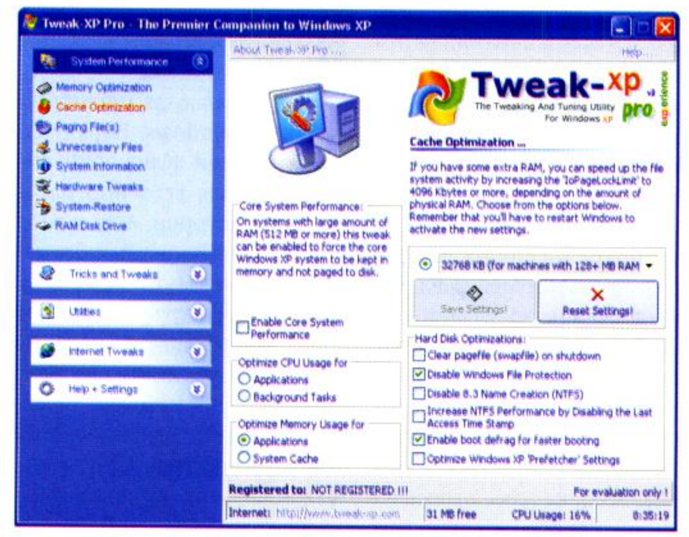
! Незаменимая утилита для владельца Windows XP

Многофункциональная утилита для настройки и оптимизации Windows XP. Tweak-XP «сконструирована» настолько замечательно, что может успешно заменить с десяток различных системных утилит. Впрочем, судите сами: встроенные оптимизатор оперативной памяти, утилита для переименования больших массивов файлов, чистильщики реестра и временных файлов. Внимания заслуживают и DiskDrive Doctor (правда, с FAT32 он пока не работает...), File Shredder – для удаления файлов и папок без возможности их «реанимации», генератор паролей (если фантазия исчерпалась), ограничение запуска отдельных приложений на ПК, а также создание резервной копии активации Windows и Office XP и ее последующее восстановление при переустановке системы.

Закладка *System Performance*, кроме описанных выше функций по очистке оперативной памяти и винчестера от «мусора», также содержит утилиты по оптимизации работы ядра системы (на компьютерах с 512 MB и больше RAM), CPU и памяти, позволяет настроить размер и количество page-файлов, а также «разогнать» видеоподсистему и процессор. Правда, участие пользователя в последнем весьма эфемерно и ограничивается лишь выбором соответствующей модели да нажатием кнопки *Tweak it!*.

Раздел *Tricks & Tweaks* довольно стандартный и ничего особо выдающегося собой не представляет. Кроме обыденных «прятаний» пунктов Главного меню, логических дисков и апплетов Панели управления, можно отключить визуальные эффекты Windows XP для экономии оперативной памяти, контекстное меню Рабочего стола и сконфигурировать сглаживание шрифтов. Еще программа позволяет защитить системные папки и изменить их параметры, поменять ярлыки каталогов, а также создать виртуальный диск из указанной директории.

Особенно порадовал раздел *Internet tweaks*, где, кроме банальных утилит по очистке *History* и cookies, присутствуют апплеты по блокировке баннеров и всплывающих окон с возможностями их гибкой настройки. В общем, говорить обо всех достоинствах программы можно еще очень долго, но вывод очевиден: незаменимая утилита для каждого владельца Windows XP.



Tweak-XP «сконструирована» настолько замечательно, что может успешно заменить с десяток различных системных утилит

II. WINDOWS 2000/XP

XP Tweaker Russian Edition 1.10 build 27

★★★★☆

Freeware

Разработчик dmc

Web-сайт xptweaker.narod.ru

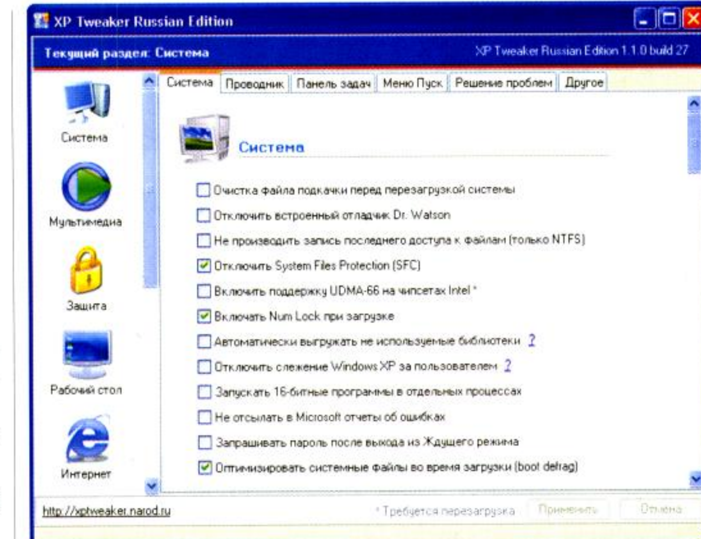
Размер загружаемого файла 642 KB

URL xptweaker.by.ru/xpt110b27.zip

+ Русскоязычный интерфейс; подробная справочная система; маленький размер

– Относительно небольшое количество функций

! Для пользователей русских версий Windows XP



Приятная утилита, но количество настроек могло быть и побольше

XP Tweaker – программа по настройке, оптимизации и защите Windows XP. Очень приятное впечатление оставляет справочная система с детальным описанием каждой функции и значением изменяемого ключа реестра. Неплохо проработаны и опции по защите системы (запрещение запуска отдельных апплетов или скрытие пунктов меню), есть также функции, предназначенные специально для русских версий Windows XP (переключение на русскую раскладку в DOS-приложениях, изменение кодовой страницы). Программа также позволяет включить консоль, наглядно демонстрирующую все ее действия с реестром. Но наибольший интерес представляет закладка *Система*, где, собственно, и находятся все основные настройки Windows. Здесь стоит отметить очистку файла подкачки после завершения сеанса работы пользователя (это сохранит вашу конфиденциальность, но может привести к значительному увеличению времени завершения работы системы), отключение слежения Windows XP за пользователем (комментарии излишни), указание времени «жизни» точек восстановления. Также можно убрать задержку выпадения Главного меню, оптимизировать кэш жесткого диска и работу с памятью. Фактически единственный недостаток XP Tweaker – сравнительно малое количество функций, но ввиду постоянного совершенствования автором своего детища его нельзя назвать существенным.



Бесплатная отечественная программа по настройке Windows NT/2000/XP, мало в чем уступающая Tweak-XP

WINner Tweak SE 1.3.2

★★★★★

Freeware

Разработчик Alex Kryvdyk

Web-сайт winnertweak.nm.ru

Размер загружаемого файла 1,95 MB

URL www.lviv.uar.net/~alexc/Downloads/WINnerTweakSetup.exe

+ Бесплатный; удачный подбор функций

– Нет

! Еще одна отличная утилита для пользователей Windows NT/2000/XP

Бесплатная отечественная программа по настройке Windows NT/2000/XP, мало в чем уступающая Tweak-XP. Опции WINner Tweak разбиты на пять секций: *Windows Tweaks*, *Hardware*, *Security*, *Software*, *Network*. Часть их аналогична таковым в X-Setup и Tweak-XP, но, в отличие от последней, их значительно больше: добавление оверклокерской панели для видеокарт от NVidia, ATI и 3Dfx, установка тайм-аута для не отвечающих приложений, оптимизация работы ОС с оперативной памятью и файловой системой... Не забыты и IE, MS Office 2000/XP и Media Player, настройки локальной сети, защиты и множество других параметров. В состав также входят утилиты по редактированию списка загружаемых вместе с ОС программ и сервисов, очистке диска от временных и резервных файлов, блокировке всплывающих окон и генератор паролей. Для облегчения работы все опции снабжены контекстными справками. В общем, удобно, красиво и функционально, к тому же совершенно бесплатно – чего желать еще? ■

Создаем диск Video DVD

Сергей Галушка

Оказывается, это совсем просто – записать свой собственный диск Video DVD. Что для этого нужно? Во-первых, компьютер, во-вторых, довольно простая программа для авторинга, и в-третьих, ваше желание.

Заметьте, среди необходимых аксессуаров я умышленно не назвал пишущий привод DVD, чтобы вы не отчаивались, если в настоящий момент не имеете такого устройства (хотя в последнее время они заметно подешевели). Большинство программ, упомянутых в данном обзоре, позволяют создавать образ диска, который можно сохранить на винчестере (при этом удобно использовать «карман» Mobile Rack) и отнести в специализированную фирму, где вам за небольшую плату запишут DVD.

Следует отметить, что сегодня трудно однозначно порекомендовать какую-нибудь конкретную модель привода для записи DVD. Судя по тенденциям на рынке, промышленность постепенно склоняется в сторону стандарта DVD+R/RW, тем не менее в последнее время успешно продвигаются и мультиформатные приводы, поддерживающие как DVD+R/RW, так и DVD-R/RW (подобные устройства уже представили компании Sony, NEC, Lite-On).

Стандарт DVD предоставляет пользователям удобный способ хранения любительского видео. На бланке DVD вы можете разместить свой собственный фильм, а также интересные сопутствующие записи, например сцены, по каким-либо причинам не вошедшие в него, интервью с главными героями, слайд-шоу и т. п. Чтобы лучше представить себе, как это все организовано, желательно просмотреть несколько лицензионных DVD-дисков, где обычно собраны такие материалы.

Другими словами, DVD – это не только оптимально закодированное видео, благодаря чему достигнут разумный баланс между качеством исходных материалов и объемом результирующих файлов, но еще и целый ряд дополнительных сервисов, например удобная система навигации между ключевыми эпизодами, возможность переключения аудиодорожек, система защиты от перезаписи и др. Кроме того, DVD-стандарт поможет снабдить ваш видеошедевр несколькими звуковыми дорожками; к примеру, на одной из них можно разместить основной саундтрек фильма, на второй – звук, захваченный камерой, на третьей – ваши собственные (ре-

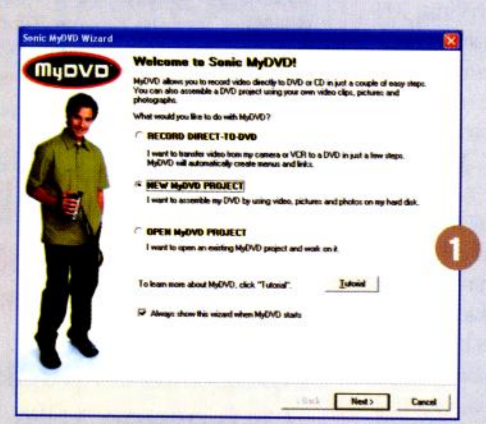
SONIC MYDVD
★★★☆☆
Цена в Киеве – $80
Продукт предоставлен компанией Sonic: www.mydvd.com

+ Дружественный интерфейс; готовые стили оформления; возможность захвата и кодирования видео; легко импортировать готовые файлы MPEG-2

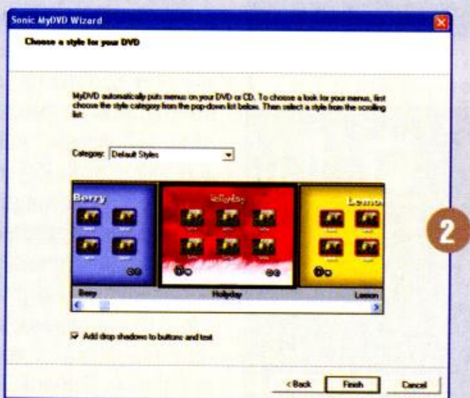
– В большинстве версий отсутствует поддержка русского языка; в качестве картинки на кнопках нельзя применять видеофрагменты; нет возможности использования начальных видеозаставок; нельзя задавать звуковое оформление меню

! Чаще всего имеет смысл использовать для быстрого создания DVD из подготовленных файлов MPEG-2

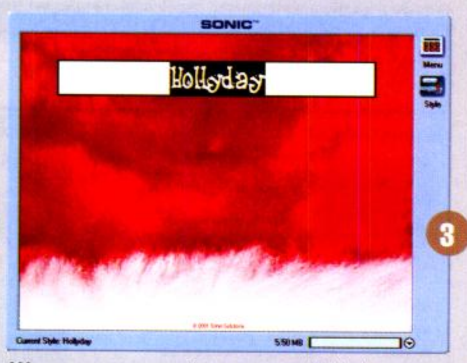
Это популярное приложение входит в комплект поставки ряда коробочных версий пишущих приводов DVD, доступных на нашем рынке. Для владельцев OEM-версий устройств заметим, что варианты программы от 3.0 и ниже обеспечивают работу только приводов DVD-R/RW. Постоянная поддержка стандарта DVD+R/RW появилась в версии 4.0, в начале же этого года была представлена Sonic MyDVD 5.0. Инсталляция программы обычно не вызывает никаких затруднений. На сайте разработчиков по адресу *http://support.sonic.com/SonicOnline_dwnld_prvw.htm* можно загрузить ряд важных обновлений для версии 4.0, а также дополнения к Adobe Photoshop для создания собственных стилей оформления.



Если вы не снимете флажок Always show this wizard when MyDVD starts, ***то всякий раз при запуске программы вас будет приветствовать окно этого Мастера. Воспользуемся им, отметив опцию*** New MyDVD Project, ***и нажмем кнопку*** Next



Здесь можно выбрать один из готовых стилей меню для нашего будущего DVD-диска. Представленные стили не отличаются особой изысканностью, но определиться с выбором необходимо. Выделим, к примеру, Hollyday



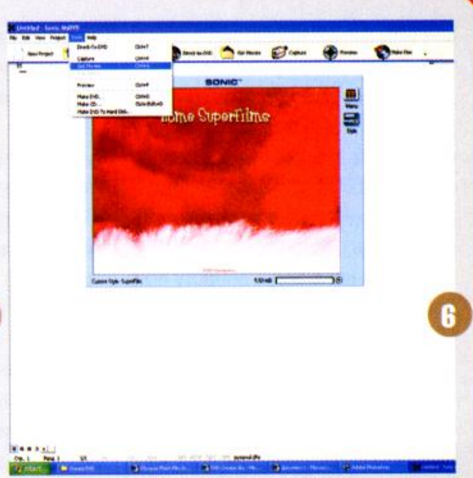
Щелкнув мышкой на слове Hollyday***, мы можем дать другое название нашему проекту, однако обращаем ваше внимание, что русские шрифты данная программа не поддерживает, и с этим неудобством, увы, придется смириться. Если выбранный стиль вам не пришелся по душе, то нажмем кнопку*** Style



В этом окне можно переопределить стиль оформления меню либо создать свой собственный, нажав на кнопку New Custom Style***. Если мы хотим, чтобы кнопки меню, а также их названия выделялись тенью, то отметьте флажком опцию*** Add drop shadow to buttons and text



Новые стили оформления помещаются в категорию Custom***. Здесь вы можете выбрать новый фоновый рисунок (и даже импортировать любое изображение, но чтобы избежать искажений, оно должно быть заранее приведено к размеру 768 × 576), стиль кнопок меню, размер и цвет подписей***



Когда стиль оформления окончательно определен, выполняем команду Tools -> Get Movies ***либо нажимаем кнопку*** Get Movies ***на панели инструментов (обратите внимание, что для быстрого вызова многих функций имеются соответствующие кнопки на панели инструментов)***



В появившемся стандартном окне Windows находим и выделяем нужные видеофайлы, предварительно закодированные в MPEG-2, затем нажимаем кнопку Open***. Заметим также, что программа позволяет захватывать и «живое» видео (кнопка*** Capture***)***



Обратите внимание, что по умолчанию названия эпизодов соответствуют именам исходных файлов. Если превышен результирующий объем данных, который может разместиться на бланке DVD, то в правой нижней части окна появится надпись Over



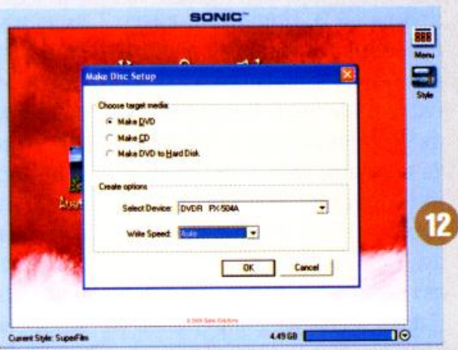
Щелкнув правой кнопкой мыши на любом эпизоде и выбрав из контекстного меню пункт Delete Movie***, вы сможете удалить данный видеофрагмент. Того же результата добьемся, если выделим фрагмент и нажмем клавишу*** Delete



Дважды щелкнув на любом импортированном видеосюжете, вы сможете выделить из него нужный фрагмент. Естественно, такая процедура никоим образом не влияет на захваченное видео, с ее помощью вы просто расставляете метки начала и конца эпизода, не нарушая исходный файл



Когда формирование структуры диска закончено, не забудьте сохранить проект (File -> Save Project)***. Впрочем, данную операцию можно (а в некоторых случаях и просто необходимо) делать на начальном этапе его создания. Однако в любом случае перед записью DVD программа напомнит вам об этом***



Нажав на кнопке Make Disk***, определимся с дальнейшим фронтом работ: то ли мы будем создавать образ DVD на жестком диске (***Make DVD to Hard Disk***), то ли будем записывать данные сразу на бланк DVD (***Make DVD***), помещенный в пишущий привод. Параметру*** Write Speed ***дадим значение*** Auto

жиссерские) комментарии событий, происходящих на экране.

Ну и наконец, стандарт DVD позволяет сопровождать фильмы объемным звуком, закодированным как AC3 (Dolby Digital). Однако такую дорожку лучше готовить отдельно в специальном редакторе, например в Sonic Foundry Soft Encode 5.1. Для этого вам понадобится шесть звуковых файлов для каждого канала. Их необходимо будет разместить в редакторе на соответствующих дорожках, настроить баланс звучания между ними и запустить процесс кодирования. В ближайших номерах журнала мы более подробно остановимся на процессе изготовления саундтреков окружающего звука. А пока вернемся к теме нашего разговора.

ЭТАПЫ БОЛЬШОГО ПУТИ

Итак, процесс создания диска DVD Video можно условно разбить на три основных этапа: подготовка файлов, разработка образа диска и запись на бланк.

Первый этап. Подготовка файлов

Видео на DVD обычно хранится в формате MPEG-2 (хотя допускается и стандарт MPEG-1, однако качество записанного материала в этом случае будет неважным), звук же при этом также может быть представлен по-разному: например, в несжатом стандарте PCM либо в MPEG-1/2, Dolby Digital или DTS.

Практически все современные видеоредакторы и кодировщики имеют шаблоны для создания DVD. Попутно с видео они обычно кодируют и соответствующую звуковую дорожку, содержащуюся в AVI-файле. По окончании их работы вы можете получить либо один мультиплексированный файл *.mpg, в котором будут скомбинированы аудио- и видеодорожка, либо два отдельных файла со звуком (*.mpa) и с видео (*.mpv). Если у вашего фильма имеется несколько независимых друг от друга аудиотреков, то их необходимо экспортировать из таймлинии видеоредактора в отдельные звуковые файлы и закодировать с помощью какого-либо аудиоредактора, например Sonic Foundry Sound Forge.

В данном материале мы не будем подробно останавливаться на том, как конвертировать видео в MPEG-2, – этим проблемам посвящена уже не одна статья (см. «Супервидеодиск своими руками», «Домашний ПК», № 12, 2002, www.itc.ua/11914). Для кодирования видео мы настоятельно рекомендуем использовать Canopus ProCoder либо TMPGEnc. Хотя, если вы экспортируете проект из видеоредактора, то все же имеет смысл применять для сжатия видео штатные средства редакторов, таковыми, к примеру, обладают Adobe Premiere 6.5, Pinnacle Edition DV 4.0, Ulead Media Studio 6.x, Pinnacle Studio 8 и др.

При кодировании особое внимание следует обращать на следующие моменты. Во-первых, если кодировщик поддерживает переменный битрейт (VBR), то непременно включите эту опцию. Применение VBR позволяет улучшать качество материала по сравнению с тем, которое можно получить, используя постоянный поток данных (CBR), разумеется, при приблизительно равных размерах результирующих файлов. Это объясняется очень просто: при кодировании статичных сцен с небольшими межкадровыми изменениями в случае CBR сохраняется столько же ключевой информации, что и при сжатии динамичных сцен, в которых соседние кадры значительно отличаются друг от друга. В результате первые кажутся «излишне» качественными, а на вторых заметны артефакты. При использовании VBR эта проблема решается за счет «разумной экономии» скорости потока при кодировании статичных видеофрагментов и существенном увеличении ее при сжатии динамичных сцен.

Во-вторых, необходимо помнить, что качество закодированного фильма зависит не только от битрейта, но и от исходного материала, поэтому нельзя дать универсальный совет по выбору той или иной средней скорости потока данных для сжатия видео, иногда на этот вопрос можно ответить только экспериментальным путем. По спецификациям MPEG-2 битрейт не должен превышать 9800 Kbps, среднюю скорость потока данных имеет смысл устанавливать в пределах от 4000 до 9000 Kbps. Увеличивая этот показатель, можно добиться лучшего качества кодировки, но зато меньший объем видео поместится на чистый DVD-бланк.

В-третьих, размер кадра для DVD-видео должен составлять 720 × 576 (хотя допускаются также 704 × 576, 352 × 576, 352 × 288), впрочем, нужные значения большинства параметров, как правило, содержатся в шаблонах для создания DVD, и случайным образом их изменять обычно невозможно.

Второй этап. Разработка образа DVD-диска

Когда подготовлены нужные видео- и аудиофайлы, можно приступить к созданию структуры будущего диска. В ходе данного процесса видеопоток комбинируется с навигационной информацией и соответствующими аудиодорожками (до 8 отдельных треков) и записывается в VOB-файлы (VOB, Video OBject) размером 0,99 GB (хотя последний из них обычно занимает меньший объем на диске), определяется порядок их проигрывания по умолчанию, строятся иерархические системы меню (файлы с расширением *.ifo, InFormation Object). Для решения этих задач сегодня существует множество программ: профессионалы часто предпочитают Daikin Scenarist, Sonic DVD It! Professional, Pinnacle System DVD Pro, Minerva Impression и др.; для начинающих пользователей также имеется ряд интересных решений, например утилиты Dazzle DVD Complete Deluxe, Sonic MyDVD, Pinnacle Express DVD, с двумя последними мы познакомимся чуть ниже.

Третий этап. Запись образа диска

При создании Video DVD используется файловая система UDF (Universal Disk Format). Все VOB- и IFO-файлы помещаются в папку с названием VIDEO_TS, ее наличие обязательно для всех Video DVD. При изготовлении лицензионных дисков для препятствования их незаконному копированию часто применяется определенная система шифрования информации. Одной из самых популярных, но и столь же неэффективных является CSS (Content Scrambling System).

PINNACLE EXPRESS



Цена в Киеве – $80

Продукт предоставлен компанией MacHouse: тел. (044) 461-9175

+ Дружественный интерфейс; возможность захвата видео; великолепный конструктор стилей; звуковое сопровождение меню

– Плохая поддержка русского языка; нет возможности импортировать в проект готовые файлы в формате MPEG-2; нельзя использовать начальные видеозаставки и видеофрагменты на кнопках

! Аналог заведений fast food для создания DVD – быстро, «вкусно» и сравнительно дешево по трудозатратам

У нас в редакции оказалась версия Pinnacle Express 1.0.3, которая не поддерживает работу с приводами DVD+R/RW. Чтобы обеспечить эту функцию, необходимо загрузить с сайта разработчиков upgrade до версии 1.11.2 (*http://webboard.pinnaclesys.com/Express_Version/DownloadPage/Expression_DL.asp*). Там же доступно обновление (правда, уже за сумму около $20) до продукта Pinnacle Expression, обеспечивающее более широкие возможности авторинга.

В Pinnacle Express реализованы элементарные функции для всех трех описанных выше этапов создания DVD. Установив программу и запустив ее на выполнение, переходим к первому шагу: захват видеофрагментов либо их импортирование в проект.

Для мастеринга DVD используют программы Software Architects WriteDVD, Gear ProDVD и др., нередко входящие в комплект пишущих DVD-приводов.

На этом мы заканчиваем теоретическую часть и переходим к практике, в ходе которой познакомимся с некоторыми популярными программами для создания DVD, рассчитанными на широкий круг пользователей. Интересно, что многие из них в принципе представляют собой законченное решение и могут обеспечивать выполнение базовых функций на всех трех этапах, т. е. осуществлять захват видео, авторинг, кодирование и мастеринг. Однако сразу заметим, что возможности их довольно-таки ограничены.



Программа позволяет захватывать живое видео с цифровой камеры, импортировать AVI-файлы, а также помещать в проект статичные изображения



Приступаем к оформлению главного меню. Обратите внимание, что некоторые стили допускают использование русских букв в наименовании эпизодов



Выбирать готовые стили удобно, используя специальную навигационную панель, на рисунке отмеченную красной стрелочкой



Чтобы создать свой собственный стиль, распахните каретку навигационной панели и нажмите кнопку Create your own custom menu style



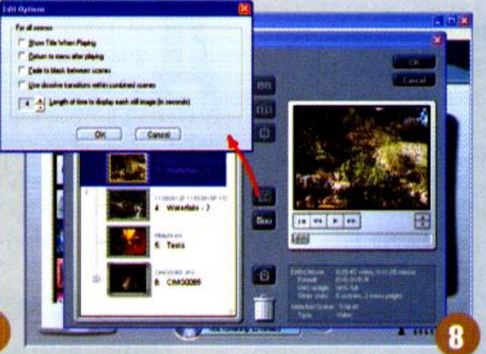
Здесь можно изменить фоновую картинку, переопределить стиль кнопок и надписей, их расположение, шрифт и даже звуковое сопровождение меню



Кнопка Edit Video ***позволит отредактировать фрагменты, записанные на диск, разбить их на отдельные сцены, а также задать время просмотра слайдов***



Отмеченные кнопки служат для оперативного разделения и комбинирования сцен, при этом соответственно увеличивается или сокращается количество эпизодов в заглавном меню



Нажав на кнопку Scene options, ***вы сможете определить способ проигрывания эпизодов, например обеспечить демонстрацию титров, добавление эффекта*** Fade, ***переход*** Dissolve



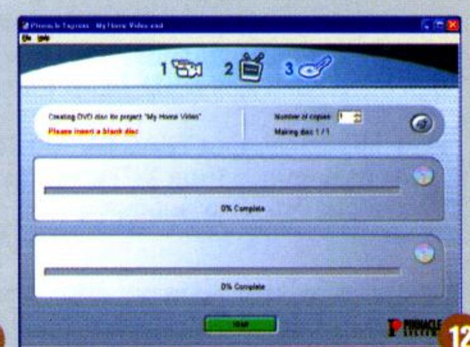
При создании слайдшоу здесь можно определить не только время демонстрации изображений, но и добавить произвольный саундтрек в формате WAVE или MP3



Непосредственно перед записью DVD нажимаем кнопку Project Settings, ***в списке*** Media ***выбираем записывающий привод, включаем кнопку*** DVD ***и выставляем желаемое качество DVD-видео***



Для навигации по меню удобно применять виртуальный пульт, расположенный справа. Теперь дадим название проекту (File -> Save Project As...), ***сохраним его и перейдем к третьему этапу***



Вставляем чистый бланк DVD, соответствующий стандарту вашего привода (для поддержки DVD+R не забудьте загрузить необходимое обновление), нажимаем кнопку Start ***и идем отдыхать и пить кофе***

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

В моем ПК материнская плата на базе Intel i815EP-B, процессор Celeron 1 GHz Tualatin. Хотелось бы узнать, если заменить этот процессор на Pentium III 1,26 GHz с 512 KB L2-кэша, много ли я выиграю в быстродействии и производительности в играх? Или поставить крест на Socket 370 и пересесть на Athlon XP?

Александр, Севастополь

Pentium III-S с 512 KB L2-кэша мог бы еще надолго продлить жизнь такому компьютеру, ведь дополнительный объем кэш-памяти отчасти компенсирует низкую пропускную способность PC133 SDRAM. Только вот стоит этот процессор чересчур дорого, так как позиционируется он для серверов, а не для настольных систем. За $170–180, которые просят за Pentium III-S 1,26 GHz, можно купить новую материнскую плату, Athlon XP и еще память в придачу. А если к тому же продать свое старое «железо», хватит и на хорошую видеокарту. Результат превзойдет все ожидания, да и проблем с модернизацией новой системы в ближайшие год-два не будет. ■

Вопрос века: при загрузке не успеваешь прочитать POST. Как бы его притормозить или остановить?

Из обсуждений на форуме

Чтобы прочитать служебную информацию, высвечивающуюся при включении компьютера, следует воспользоваться клавишей *Pause/Break*. Нажатие клавиши *Enter* продолжает загрузку. Чтобы зафиксировать экран в нужный момент, приходится нажимать эти клавиши по многу раз. Также полезно для этих целей отключить в BIOS функцию быстрого выполнения процедуры POST (Power On Self Test) и, разумеется, цветную заставку производителя, если таковая предусмотрена. ■

Может кто-нибудь знает, где лежит мультизонная прошивка для DVD-ROM Pioneer 116?

Евгений, из обсуждений на форуме

Ищу прошивку для TEAC DV-516EA, а то он из ДМА вывалился (под XP) и назад не лезет. Говорили, что есть версия...

Сергей, из обсуждений на форуме

Запишите адресок: *www.firmware.fr.st*. Там есть все, что касается прошивок к оптическим приводам. Мы пользуемся данным ресурсом также для выявления различных особенностей оптических приводов – например, когда хотим узнать, кто является OEM-производителем данной модели или же о тех доработках, которым подверглось устройство (судя по исправлениям, внесенным в firmware). ■

Я хочу сделать модернизацию, но не знаю, какой у меня чипсет. Купил компьютер б/у, с малым количеством документов, которые потерял.

Владимир, Киев

Инструкции по определению версии чипсетов Intel легко найти по адресу *www.intel.com/support/chipsets/chipsetid.htm*. Там же доступна для загрузки небольшая утилита, которая покажет название чипсета, – Intel Chipset Identification Utility.

Можно воспользоваться и другими программами: WCPUID (*www.h-oda.com*) или же SiSoft Sandra (*www.sisoftware.co.uk*). Последняя даже покажет модель материнской платы, и тогда за дополнительной информацией (в частности, о поддерживаемых процессорах) следует обратиться на сайт производителя.

Много полезной информации можно увидеть и при загрузке ПК. Например, высветится строка такого вида: 11/06/2002-i845PE-W83627-6A69VA1SC-CF, где i845PE и будет искомым названием чипсета. Вполне вероятно, появится также имя производителя с названием модели материнской платы. ■

У меня процессор Celeron 1,2 GHz, а видеокарта – GeForce2 MX400 64 MB. На некоторых играх наблюдаются притормаживания. Стоит ли мне приобрести видеокарту помощнее и если да, то какую?

Вопрос по электронной почте

Для такого процессора покупать мощную видеокарту не имеет особого смысла, все равно новые игры будут идти медленно. Нужно сменить базовые компоненты – процессор, материнскую плату и память. На это уйдет примерно такая же сумма, как на хороший 3D-акселератор (если выбрать платформу AMD и продать старые комплектующие). И уже потом, имея новую систему, можно будет подумать о замене GeForce2 MX400 на что-то более быстрое. ■

ЧТО ОБСУЖДАЮТ НА ФОРУМЕ WWW.ITC.UA/FORUMS

Плавающая размытость по монитору

Виталий

В разных участках экрана пропадает резкость и наблюдается дребезжание. Менял монитор, видеокарту, блок питания – не помогает. ПОМОГИТЕ!!!

wj

Если все поменял, а проблема осталась, значит дело в каком-то внешнем факторе. Посмотри, может у тебя какая-то аппаратура близко к монитору стоит, отодвинь ее. У меня, например, если колонки стоят близко к монитору, то на нем появляются разводы в виде линий, отодвигаю колонки – все нормально.

Samsky

Наводку может давать даже высокооборотистый кулер на процессоре, если системный блок находится недалеко от монитора.

Indeets

Я тоже все менял. А потом вспомнил, что это началось, когда сосед перенес счетчик в квартиру и повесил его на ту стену, за которой стоит мой монитор. Покатав включенный монитор на стуле с колесиками по всей комнате, я нашел единственное место, где он не «мылит» – в противоположном углу, примерно на 4 метра от старого места. Потом переставили всю мебель для сохранения дизайна, и теперь все нормально. Удачи с перестановкой! ■

ВЫСТАВКИ



ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ПРОСИМ ОБРАЩАТЬСЯ:
Украина, 65014, г.Одесса, пер.Сабанский, 1/10,
тел. (0482) 21 05 90, 37 29 36, факс: 210-591,
e-mail: cvt@expo-odessa.com,
http://www.expo-odessa.com

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
АССОЦИАЦИЯ УКРАИНСКИХ БАНКОВ

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА



СофтПресс
КОМИЗДАТ

INTERNET



www.whathifi.com.ua



Анонс свежего номера



События в Украине



Hi-Fi Форум



Бесплатные объявления



Каталог
"Желтые страницы Hi-Fi"



ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Суперскоростной Интернет по суперцене!

Тарифный план "Эконом"
Учитывается весь трафик: украинский и мировой.
Скорость подключения : украинский трафик до 8Mbps, мировой трафик до 1Mbps
(зависит от технических характеристик канала связи).

Цены приведены с учетом НДС: ТАРИФ "ЭКОНОМ" Подключение разово 999грн.	Абонплата ежемесячно 250грн.00коп. трафик до 1Гб/мес. бесплатно !!! свыше 1Гб/мес. 256грн.80коп./Гб

тел.: (044) 459-0406
235-8920
http://www.view.net.ua

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КАРТРИДЖИ
ДЛЯ ВСЕХ ВИДОВ ПРИНТЕРОВ, ФАКСОВ, КСЕРОКСОВ



ВОССТАНОВЛЕНИЕ, ЗАПРАВКА, ПРОДАЖА
РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ
Сервис-центр «Виатон»
ул. Б.Хмельницкого, 47
Тел./факс (044) 235-6189, 536-0812
www.viaton.com.ua, e-mail: viaton@ukr.net

ЧП «ЗИП»
ОБСЛУЖИВАНИЕ И РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ
ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ
239-25-28 239-25-29

КУПЛЮ ДОРОГО
ОТРАБОТАННЫЕ И НОВЫЕ
КАРТРИДЖИ
Тел.237-30-86
e-mail: wincom@svitonline.com

КОМПЬЮТЕРЫ



ул. Жилянская, 97 (044) 459-68-29, 494-39-30, 236-89-36 www.novostar.net

c o m p u t e r s computers@novostar.net

Все дело в деталях!

Мониторы:

17" LG Flatron F700P 1280x1024 @85Hzц, TCO 99	190
17" Samsung 757 MB Diamondtron NF 96kHz max1920x1440@64Hz	198
17" Samsung 757 NF Diamondtron NF 96kHz max 1920*1440@64Hz	210
17" Mitsubishi DiamondPro 750 Diamondtron NF Flat SuperBright	254
19" LG Flatron F900P макс. 2048x1536@69Hz рек. 1600x1200@85Hz, USB, TCO 99	297
19" Samsung 959 NF NaturalFlat, 0.25, Multy-layer, 1600*1200@87Hz, TCO 99	325
19" Mitsubishi DiamondPro 930 Diamondtron NF Flat SuperBright	458
22" Mitsubishi DiamondPro 2070U	965

Оптические приводы:

CD-ROM 52x TEAC	25
DVD-ROM 16x48x TEAC	46
CD-RW 40x12x48x TEAC	88
CD-RW 48x12x48x TEAC	89
DVD-RW/+RW SONY (DRU-500A)	385

Жесткие диски:

60 GB 7200 ATA100 WD (WD600JB) 8Mb	101
80 GB 7200 ATA 100 WD (WD800JB) 8Mb	115
120 GB 7200 ATA 100 WD (WD 120JB) 8Mb	163

Материнские платы:

MB ASUS A7V8X-X/Lan KT400	83
MB ASUS P4B533/GD Gold Edition i845E	95
MB ASUS A7N8X/LAN nForce2-ST 3 DDR 400	135
MB ASUS P4T533 - C i850E, 4 RIMM, 533FSB	160
MB ASUS P4PE/Lan/BP Black Pearl i845 PE + USB Flash disk 32 Mb	160
MB ASUS P4G8X/Lan i7205, 4DDR	205

Видеокарты:

ASUS V9180 Video Suite/64 GeForce4 MX440-8X 64MB DDR Video-In Video-Out, 2xDVI	107
ASUS V9280 Video Suite/128 GeForce4 Ti4200-8X 128 MB DDR Video-In Video-Out, 2xDVI	212
ASUS V9280 Super Fast/TVD/128 GeForce4 Ti4200-8X 128MB DDR 300/600	220

AMD Duron Morgan 1100 MHz/MB Gigabyte VIA KL266/128MB SDRAM PC 133/video Savage4 32 MB/HDD 20,4 GB Seagate/CD-ROM 52x LG/FDD/Sound/LAN/Codegen 250W ATX	239
Intel Celeron 1700 MHz (Socket 478)/MB i845GL/256 MB DDR 266/video on board/HDD 40,8 GB 7200 Seagate Barracuda VII/CD-ROM 52x Sony/FDD/Sound/Codegen 250W ATX	308
AMD Athlon XP 1700+/MB Gigabyte VIA KL266/256 MB DDR 266/video Savage4 32 MB/HDD 40,8 GB 7200 Seagate/CD-ROM 52x Sony/FDD/Sound/Codegen 250W ATX	311
AMD Athlon XP 2000+/MB Gigabyte VIA KT400/256 MB DDR 266/video GeForce4 MX440 64MB DDR TV-OUT/HDD 80 GB 7200 Seagate Barracuda VII/CD-RW 48x24x48x NEC/SB Creative Live! 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	492
Intel Pentium 4 2,4A GHz (512KB L2-кэш/FSB 533MHz) /MB Gigabyte i845PE/256 MB DDR 266/video GeForce4 MX440 64MB DDR TV-OUT/HDD 80 GB 7200 Seagate Barracuda VII/CD-RW 48x24x48x NEC/SB Creative Live! 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	589
AMD Athlon XP 2400+/MB Gigabyte VIA KT400/512 MB DDR 333/video ATI Radeon 9000 Atlantis PRO 64MB DDR DVI+Video-IN &Video-OUT/HDD 120 GB 7200 Seagate Barracuda VII/CD-RW 40x12x48 TEAC /SB Creative AUDIGY 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	717
Intel Pentium 4 2,66A GHz (512KB L2-кэш,FSB 533MHz)/MB ASUS P4T-E i850/512 MB RIMM/video GeForce4 Ti4200 64MB DDR TV-OUT/HDD 120 GB 7200 Seagate Barracuda V кэш 8MB/CD-RW 40x12x48 TEAC/SB Creative AUDIGY 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	1007
Intel Pentium 4 3,06A GHz Hyper-Threading Technology (512KB L2-кэш,FSB 533MHz)/MB ASUS P4G8X Deluxe iE7205/512 MB DDR 400 Samsung Original/video ASUS V9900 Ultra (GeForce FX5800 Ultra 128MB DDR 500/1000 DVI TV-OUT)/HDD 200 GB 7200 Western Digital 2000JB кэш 8MB/DVD-RW/+RW SONY DRU-500A/SB Creative AUDIGY2 6.1/FDD/LAN Gigabit/AOpen 300W ATX	2297

....и другие наилучшие комплектующие, периферия и оргтехника по самым доступным ценам!

Гарантия 24 месяца. Удобное гарантийное обслуживание. Продажа в кредит. Первый взнос - 10%
Разрабатываем конфигурацию ПК индивидуально. Поможем выгодно модернизировать Ваш компьютер

ЦИФРОВОЕ ФОТО

www.UTH.kiev.ua
портативная техника и аксессуары

июньская **АКЦИЯ**

OLYMPUS *Лучшие* **цифровые фотоаппараты**

C-150 New
ПЗС матрица 2 110 000 точек
цифровое увеличение

C-220Zoom
ПЗС матрица 2 110 000 точек
3x оптическое увеличение

New C-750Zoom
ПЗС матрица 4 000 000 точек
10x оптическое увеличение

C-4000Zoom
ПЗС матрица 4 000 000 точек
3x оптическое увеличение

New C-350Zoom
ПЗС матрица 3 200 000 точек
3x оптическое увеличение

C-5050Zoom
ПЗС матрица 5 000 000 точек
3x оптическое увеличение

New C-400Zoom
ПЗС матрица 4 000 000 точек
3x оптическое увеличение

10x оптическое увеличение

ПЗС матрица 5 000 000 точек

Лучшие ЦЕНЫ в Украине

New C-740Zoom
ПЗС матрица 3 200 000 точек
3x оптическое увеличение

C-50Zoom
ПЗС матрица 5 000 000 точек
3x оптическое увеличение

Киев, ул. Владимирская, 51/53, магазин "SONY" с 10 до 19
(044) 459-01-70 237-41-00

* Цены указаны в условных единицах с учетом НДС. Оплата производится в гривнах.

КОМПЬЮТЕРЫ

КОМПЬЮТЕРЫ ПРИНТЕРЫ ФАКСЫ КРЕДИТ
216-11-31
МЕТОД-401

КОМПЬЮТЕРЫ и периферия
модемы, принтеры, факсы, сканеры, видеокарты, винчестера, процессоры, мониторы
Olympus, Sony, Canon
ЦИФРОВЫЕ КАМЕРЫ
PDA Psion, iPaq, Palm, Casio, RoverPC
www.akc.com.ua
241-8960 459-0918

Элиттех
компьютеры
комплектующие
сети, периферия
бул.Л.Украинки 34, оф.312
тел./ф.:295-5125, 296-9469
www.vicont.com.ua
e-mail:vicont@i.kiev.ua



Все для вашего компьютера
Комплектующие, мониторы, корпуса, принтеры, сканеры, периферия, телефонные аппараты.
Консультация. Гарантия.
Отличная цена + качество!
г. Киев ул. Богдановская 10, эт. 2,5 оф. 17
тел. (044) 248-83-13
E-mail: Kirik@zeos.net

МУЛЬТИМЕДИА

ОДНА ЦЕНА - ДВА УДОВОЛЬСТВИЯ!

Новая модель TV-тюнера с пультом ДУ от **AVerMedia**



AverTV GO
всего за 219грн.

До 31 мая в подарок Internet-карточка на 5 юнитов от "Вьюнем" www.view.net.ua

прямые поставки • отличные оптовые цены
ОРГ ТЕХНИКА
Киев, ул. Рейтарская, 7;
Tel.: 235-94-(75/76/77/78)
Http://www.org.net.ua

РАЗНОЕ





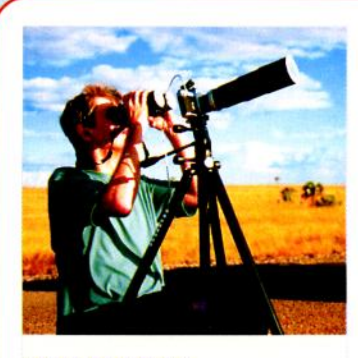
МУЛЬТИМЕДИА

TV-тюнеры



- Чипсет PHILIPS
- 125 каналов TV
- Формат MPEG1
- TV стерео звук
- 9bit video ADC PCI decoder!!!
- Мультисистемный
- FM-радио
- ДУ и многое другое...

прямые поставки • отличные оптовые цены
ОРГ ТЕХНИКА
Киев, ул. Рейтарская, 7
Tel.: 235-94-(75/76/77/78)
http://www.org.net.ua



1 ИЮНЯ 1878

Михаил Драгоманов (1841–1895) на литературном конгрессе в Париже выступил с докладом «Литература украинская, запрещенная правительством российским». Он протестовал против приказа 1876 г., запрещавшего издание украинских книг.

www.ukrstor.com/dragomanov.html

2 ИЮНЯ 1848

Во время революции в Праге чешские националисты организовали Славянский конгресс. Они пытались обратить внимание на проблемы малых народов, населяющих Австро-Венгерскую империю, в том числе и украинцев. Устроители съезда были арестованы.

www.prahaclub.cz

3 ИЮНЯ 1983

На экраны США вышел фильм War Games – первая лента о хакере. Главный герой получает доступ к компьютеру, который оказывается боевым симулятором. «Недетскую игру» и грозящий миру ядерный конфликт останавливают военные.

www.barrycorbin.net/screen/wargames.htm

8 ИЮНЯ 2004

Венера пройдет по диску Солнца. Это редкое природное явление астрономы последний раз наблюдали в 1882 г. Самые зоркие люди могут через темное стекло увидеть серп Венеры на фоне солнечного диска даже невооруженным глазом.

home.att.net/~o.caimi/Venus.html

9 ИЮНЯ 1993

Редактор журнала «2600» Эммануил Голдстайн выступил перед палатой представителей Конгресса США с докладом о проблемах безопасности в компьютерных сетях и опроверг обвинения в том, что «2600» – это «учебник для компьютерных преступников».

www.2600.com

10 ИЮНЯ 1363

Князь Ольгерд (1296–1377) в битве на Синей Воде разбил «татарских людей» и загнал их далеко на восток. Подолье, Надднепрянщина и Киевщина вошли в состав Великого Княжества Литовского и больше не должны были платить подати Орде.

www.polska.ru/polska/historia



13 ИЮНЯ 1973

В результате столкновения с научно-исследовательским судном «Академик Берг» затонула атомная ракетная подводная лодка Тихоокеанского флота К-56. Погибли 27 человек: 16 офицеров, 5 мичманов, 5 матросов и один гражданский специалист.

submarine.id.ru/memory/K56.htm



14 ИЮНЯ 2003

В Норвегии ровно в полночь стартует марафонский забег – Midnight Sun Marathon. Соревнования проводятся в городе Тромсё, расположенном на 70-м градусе северной широты. Это единственные беговые состязания, проходящие полярным днем в Арктике.

www.msm.no

17 ИЮНЯ 1963

Американский национальный институт стандартов (ANSI) утвердил код для обмена цифровой информацией (ASCII). До этого производители компьютеров использовали различные кодировки символов, что затрудняло обмен данными между машинами.

www.wps.com/texts/codes

18 ИЮНЯ 1918

В Новороссийске по распоряжению Совнаркома затоплены линкор «Свободная Россия», семь эсминцев и два миноносца Черноморского флота. Корабли, находившиеся в Севастополе, захватили немецкие войска, но большинство судов впоследствии было возвращено Украине.

ukrlife.org

22 ИЮНЯ 1978

Астроном Джеймс Кристи заметил на снимках Плутона странный выступ. Предположение, что у планеты есть спутник, подтвердил с помощью расчетов его коллега Роберт Харрингтон. Новое небесное тело в честь «перевозчика теней» назвали Хароном.

www.usno.navy.mil/charon.html

23 ИЮНЯ 1958

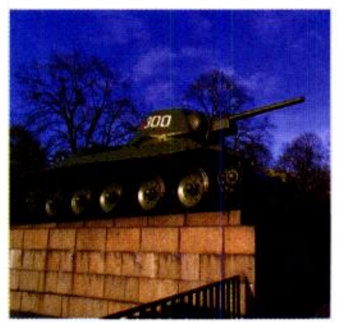
Торжественно открыт Semiconductor Building – один из заводов корпорации Texas Instruments. После перерезания красной ленточки зажглась иллюминация. В соответствии с корпоративной легендой, сигнал для ее включения был принят со спутника США Vanguard.

www.ti.com

24 ИЮНЯ 1948

СССР начал блокаду Западного сектора Берлина, чтобы присоединить его к своей зоне оккупации. Прекратилось снабжение этой части города электроэнергией и продовольственными товарами. Почти год по воздушному «мосту» обеспечение поддерживали союзники.

www.government.de

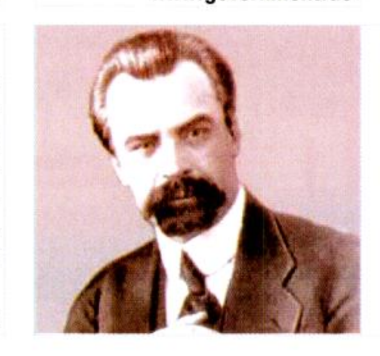




27 ИЮНЯ 1848

В газете «Зоря Галицкая» – издании политической организации «Головная Русская Рада» – опубликован герб Галицкой Руси. На нем изображен взбирающийся на скалу золотой коронованный лев на лазурном поле. Ранее герб принадлежал княжескому роду Романовичей.

heraldry.com.ua



28 ИЮНЯ 1918

За подготовку восстания против немецкой оккупации и Директории арестован Владимир Винниченко (1880–1951) – глава первого украинского правительства. Уже на следующий день благодаря протестам украинской общественности его освободили.

www.internetri.net/lib/vyn



4 ИЮНЯ 1993

Общественные организации раскритиковали инициативу Белого дома – Clipper chip. Телефонные аппараты американцев хотели оснастить микросхемой для криптозащиты переговоров, а правительству предоставить доступ к ключам шифрования.

www.eff.org/pub/Privacy/Clipper

5 ИЮНЯ 1943

Пенсильванский университет и Департамент артиллерии США заключили контракт на постройку машины ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer). Компьютер предназначался для баллистических расчетов.

www.seas.upenn.edu/~museum/overview.html

6 ИЮНЯ 2003

В Питтсбурге (США) начнется старейшая хакерская конференция SummerCon. Специалисты по безопасности со всего мира соберутся в университетском клубе, чтобы заслушать доклады коллег и обменяться опытом. По традиции мероприятие посещают федералы и копы.

www.summercon.org

7 ИЮНЯ 1933

Жорж Сименон (1903–1989) взял интервью для «Пари Суар» у Льва Троцкого (1879–1940). Встреча состоялась в Турции, где изобретатель «перманентной революции» жил после высылки из СССР за антисоветскую деятельность.

www.library.kr.ua/elmuseum/zem/trotsky

11 ИЮНЯ 1978

Apple Computer на выставке Consumer Electronics Show представила экономичную и простую в использовании модель пятидюймового дисковода – Disk II. Вначале на производстве устройств работали всего двое рабочих, которые собирали около 30 приводов ежедневно.

apple2history.org



12 ИЮНЯ 1963

В прокат вышел фильм «Клеопатра». На гонорары «звезд», помпезные декорации и постановку массовых сцен затратили около 44 млн. долл. Один из костюмов царицы, сделанный из золота, обошелся в 1 млн. долл. Большие расходы привели к банкротству студии 20th Century Fox.

www.blockbuster.com

15 ИЮНЯ 1913

В ночь с 15 на 16 июня вторая болгарская армия атаковала греческие позиции под Салониками, а четвертая – сербские в Македонии. Так началась Вторая Балканская война, которая продолжалась сорок дней и закончилась поражением Болгарии.

knigi.topcities.com/karnegi

16 ИЮНЯ 1578

Во Львове на площади Рынок по приказу польского короля Стефана Батория (1533–1586) казнили казацкого гетмана Ивана Подкову. Этого требовал от поляков турецкий султан, которому казачье войско доставляло много хлопот.

www.geocities.com/nspilka/library/pidkova.html



19 ИЮНЯ 1953

В тюрьме Синг-Синг казнили Юлию и Этеля Розенбергов. Суд признал их виновными в шпионаже и передаче СССР «атомных секретов» США. Два американских президента отклонили просьбу о помиловании. После этого события в стране началась печально известная «охота на ведьм».

rosenbergtrial.org

20 ИЮНЯ 1948

В Западной Германии началась экономическая реформа: введена новая валюта – немецкая марка, отменены государственное планирование и централизованное ценообразование на большинство товаров, предприятиям предоставлена свобода деятельности.

www.die-d-mark.de

21 ИЮНЯ 1948

Том Килберн и Фредди Уильямс в Манчестере на компьютере Mark I (по прозванию «Малыш») запустили первую программу. Машина работала на 600 радиолампах, весила 1 тонну и имела 1024 бита памяти. Набор команд состоял из семи инструкций.

www.cs.man.ac.uk/prog98

25 ИЮНЯ 1998

Вышла операционная система Windows 98. Рекламная кампания программы сопровождалась лозунгом «Работать стало лучше, играть стало веселее». Интерес к ОС подогревался и судебным разбирательством о нарушении Microsoft антимонопольного законодательства.

www.winall.ru



26 ИЮНЯ 1933

В. К. Зворыкин (1889–1982) – американский ученый российского происхождения – на конференции радиоинженеров в Чикаго сообщил о завершении работы над электронной системой телевидения, позволяющей передавать изображения размером около 300 строк.

historytv.net





29 ИЮНЯ 1993

Вышло постановление Верховного Совета России «О реабилитации российских финнов». Целый народ был репрессирован: перед началом Второй мировой людей начали высылать из Ленинградской области в трудколонии Архангельска, Коми АССР, Сибири и Кузбасса.

www.karelia.ru

30 ИЮНЯ 1833

А. И. Герцен (1812–1870) окончил физико-математический факультет Московского университета и «за отличные успехи и поведение» получил ученую степень кандидата. Через год его арестовали за организацию революционного кружка.

msu.gov.ru/msutoday/history/history.htm

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Виртуальный Элвис
host.elvisnumberones.com/elvis

Как оказалось, у российских коммунистов очень даже грамотный и профессионально выстроенный Web-сайт. Пожалуй, в этом смысле они утерли нос другим политическим партиям.
kprf.ru

Близится лето! Пора начать тренировки по стряхиванию яблок в соседском саду.
www.titoonic.dk/products/games/fruitloot

Мужики всех стран, объединяйтесь. Антибабский сайт.
www.antiwomen.ru

Некий американец уже пять лет ежедневно фотографирует себя самого. Хотите посмотреть, как меняется человек?
www.c71123.com/daily_photo/index.php

Господа левши! Вступайте в клуб, созданный специально для вас.
left-hander.by.ru

Персональные сайты бывают не только у конкретных кошек, но и памятников им. Например, в Санкт-Петербурге.
cat-spb.nm.ru

Все о цепях, цепочках, кольчугах.
www.artofchainmail.com/patterns

Сайт ПartA – это коллекция надписей, увиденных на партах, стенах различных учебных заведений, афоризмы, оговорки и изречения преподавателей, другие приколы, начертанные в самых неожиданных местах.
parta.km.ru

Музей Web-искусства.
mowa.org

ОНИ ГОТОВЯТСЯ К ВОЙНАМ В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ



Пакеты враждебных данных наводнили Web-сервер. Что делать?..

Курсанты в камуфляже дискутируют на темы паролей и хакерства, битв в киберпространстве и защиты информации. Идут учения...

Военное руководство Соединенных Штатов Америки считает, что в современных условиях без компьютерной грамотности и навыков ведения кибервойн просто не обойтись. Посему в программы подготовки военнослужащих все активнее внедряются соответствующие дисциплины и, естественно, практические занятия.

В последних виртуальных учениях приняли участие три американские военные академии. Группа кадетов из небезызвестной Вест Пойнт играла за команду «синих» против «красных» соперников из Национального агентства безопасности (National Agency of Cecurity). Эта организация специализируется на электронных методах ведения разведки и криптографии.

Так вот, ребята из Вест Пойнт должны были успешно противостоять хакерским атакам «красных», в задачи которых входило найти «дыры» в защите, пробраться сквозь все академические брандмауэры (firewalls) и, в итоге, достичь цели – неких секретных данных.

USA Today информирует, что на вооружении армии США уже сейчас имеются как атакующие, так и защитные киберсредства. К примеру, во время недавних боевых действий в Ираке американские разведчики могли читать электронную переписку командования противника. Кроме того, вполне реальны не только вывод из строя «вражеских» сетей, но и забрасывание в них дезинформации. ■

БИБЛЕЙСКИЕ ПЕРСОНАЖИ «ЗА СТЕКЛОМ»

Идеи телевизионных реалити-шоу вроде Big Brother (на российской почве – «За стеклом») в несколько препарированном виде используются в современных Internet-забавах. Одну такую «развлекалочку» затеял юмористический христианский журнал Ship of Fools, что в переводе означает «Корабль дураков» (**www.shipoffools.com**). С его сайта в день Светлого Христова Воскресения, то есть аккурат на Пасху, отправился в свободное плаванье «Ноев ковчег» с двенадцатью библейскими святыми на борту. За псевдонимами Моисея, Иоанна Крестителя, Марии Магдалины, Иосифа, Самсона и прочих всем известных персонажей Великой Книги скрываются конкретные участники игры. Кстати, на попадание в «дюжину избранных» претендовали более тысячи человек.



Во время этого путешествия они должны вести теологические дискуссии, а следящие за диспутами Internet-«зрители» смогут периодически выносить свой вердикт, по результатам которого неудачников просто «выбросят за борт». 40 дней и 40 ночей ковчег будет бороздить просторы виртуальных морей, пока, как и положено, не пристанет к виртуальному же Арарату. Тогда-то и выяснится победитель – ему обещана интересная, вовсе даже не «божественная», а скорее, «сатанинская» сумма в 666 фунтов стерлингов.

Вы спросите, зачем это все нужно устроителям сетевого реалити-шоу. Их ответ прост: «Мы хотели бы еще больше популяризовать Библию и изменить имидж христианства как религии витражей и воскресных школ». ■

АЛЛА ПУГАЧЕВА ПО ИМЕНИ MR. PARKER

Аллу Борисовну знают все. Максима Кононенко, aka mr. Parker, знает вся русскоязычная Internet-тусовка. Казалось бы, по жизни эти фигуры страшно далеки друг от друга. Все-таки одна – суперреальна, другой – несколько виртуален. Но...

Live Journal, он же «Живой Журнал», он же ЖЖ (**itc.ua/10097**), тоже знают практически все грамотные сетяне. Многие знаменитости, как известно, ведут на его страницах персональные дневники. С некоторых пор появился пользователь с ником pugacheva, соответственно откровения этой персоны периодически выкладывались по адресу **www.livejournal.com/users/pugacheva**. Кроме того, на страничке с «выходными данными» хозяйки дневника значилась электронная почта **pugacheva@yandex.ru**.

Записки выходили около года, затем внезапно обновления прекратились. Недавно на сервере **dni.ru** опубликовали беседу с уже упомянутым мистером Паркером, в ходе которой он, наконец, раскололся (**www.dni.ru/news/art/2003/4/17/21332.html**) и раскрыл все тайны «живого журнала» примадонны.

«Я стал Аллой Пугачевой 14 мая 2001 г. и пробыл ею до 4 апреля 2002-го. Очень долго я не решался рассказать об этом по ряду весьма веских причин. Но время неумолимо меняет наши представления о происходящем, и сейчас мне кажется справедливым признаться в том, в чем еще год назад я не мог признаться даже собственной супруге».

Максу теперь уже трудно вспомнить, что конкретно подвигло его создать в ЖЖ виртуального пользователя pugacheva, но возникший резонанс превзошел все ожидания. Посыпалась почта, и волей-неволей Паркеру пришлось «подойти к моделированию образа главного человека в стране с огромной ответственностью и осторожностью». Кстати, в публикации какого-то из киевских журналов сообщалось, что у Аллы Пугачевой настолько все плохо в отношениях с Филей Лучезарным, что она от тоски завела сетевой дневник.



Mr. Parker утверждает, что созданная им «Алла Борисовна» до сих пор получает по электронной почте поздравления с праздниками, признания в любви и призывы вроде этого – «Вернитесь в Internet! Мы по Вас соскучились». ■

Вступаем в организованную преступную группировку по борьбе с Центром американского английского.
www.livejournal.com/users/zmejka/407403.html

Гербы, флаги, эмблемы… Короче говоря, всяческая геральдика.
geraldika.ru

Какая страна (после Ирака) станет следующей?
www.whichcountryisnext.com/Main.aspx

Лед, как всегда, удивительно красив.
www.hirmes.com/bliss.html

Замок Дракона, без башни однако.
www.ergeal.ru

Ориджин – неотъемлемая часть электронного письма. А кто–то их еще и коллекционирует.
vklem.pp.ru/origins/

Все, что вы хотели знать об автомобилях ВАЗ.
www.ladaonline.ru

Посольство великой страны Ордусь в Internet.
www.orduss.ru

Еженедельник для тех, кому еще смешно.
www.beseder.ru

Официальный сайт Виктора Шендеровича. Временами смешно, временами грустно.
www.shender.ru

Один из лучших исторических сайтов в сети. Хотя и американский.
www.historychannel.com

«КиевГорСправка». Теперь и в Internet.
www.gorspravka.kiev.ua

Блог, посвященный гэджетам.
www.gizmodo.net

ОФИЦИАЛЬНЫЙ СПИСОК ЛАУРЕАТОВ

Открытие года:
Мультимедийный Интернет-проект Дирекции Интернет-вещания ВГТРК «Вести.Ru» – **www.vesti.ru**
(На церемонии это называлось «Дирекция Интернет-вещания ВГТРК», у которой нет сайта в Сети, лихо, не правда ли?)
Internet в традиционных СМИ:
Программа «Радар», радиостанция «Маяк 24» – **www.radar.ru**
Информация и общественно-политическая жизнь:
Лента компьютерных новостей Compulenta.ru – **www.compulenta.ru**
Традиционные СМИ в Internet:
Музыкальный канал МТВ – **www.mtv.ru**
Образование и наука:
Научно-популярный Internet-журнал Membrana – **www.membrana.ru**
Органы власти и самоуправления:
Правительство РФ – **www.government.ru**
Изобразительное искусство и музеи:
История изобразительного искусства – **www.arthistory.ru**
Здоровье, медицина и фармацевтика:
Портал для больных и здоровых – **03.ru**
Сайт для детей и юношества:
Открытый колледж – **college.ru**
Музыка:
Сервер ЗВУКИ.RU – **www.zvuki.ru**
Литература:
Библиотека Максима Мошкова – **lib.ru**
Сетевое искусство:
Фото.сайт – **www.photosight.ru**
Спорт:
Газета.ru – раздел «Спорт» – **www.gazeta.ru/sport**
Отдых и путешествия:
Все об Испании – **www.espagna.ru**
Электронная коммерция:
Internet-магазин «Болеро» – **www. bolero.ru**
Рубрикаторы, поисковые системы, каталоги товаров и услуг:
Прайс.ру – **www.price.ru**
Сетевые сервисы:
Mirkart.ru – **www.mirkart.ru**
Персональная страница:
Страница Алексея Ковалева – **www.alexsys.ru**



РОССИЙСКАЯ ИНТЕРНЕТ-ПРЕМИЯ. ОФИЦИАЛЬНО И НЕ ОЧЕНЬ

В апреле состоялась очередная раздача самых знаменитых «Слонов» русскоязычной Сети – национальных Internet-премий разлива 2003 года (**www.nagrada.ru**). Прежде в их наименованиях фигурировала одна известнейшая в IT-индустрии компания, но сейчас она благополучно дистанцировалась, и ее имя исчезло. Тем не менее премия осталась, а церемония награждения прошла в «Министерстве». Не пугайтесь, просто так называется клуб, предоставивший свое помещение для торжественного мероприятия.

Победители в номинациях «Гран-при Российской академии Интернета» (присуждают академики) и «Веб Выбирает Вас» (голосуют пользователи Internet) были объявлены на так называемом «Дибров-парти», в рамках его программы «Апология», транслировавшейся в прямом эфире ОРТ. Главным призом отмечено то самое «Открытие года» в лице vesti.ru, а любимейшим ресурсом простого народа оказалась «Библиотека Мошкова».

Не обошлось и без скандальных ситуаций. Обиженные тем, что «Бойцовский клуб» (**www.combats.ru**) не получил премию в категории «Открытие года», его хозяева объявили траур и закрыли на несколько дней серверы проекта.

Ваш покорный слуга, ведущий рубрики «Internet-мозаика», особенно порадовался за свою старинную московскую подружку Вику, которая, дважды номинируясь (в 2001 и 2002 гг.), на сей раз таки получила национальную Internet-премию в разделе «Интернет в традиционных СМИ» за свою программу «Радар» на радио «Маяк» (сам когда-то давал ей интервью для этой передачи). ■

ПОХОРОНКИ ОТ CNN И РАЙДЕРЫ ПОП-ЗВЕЗД

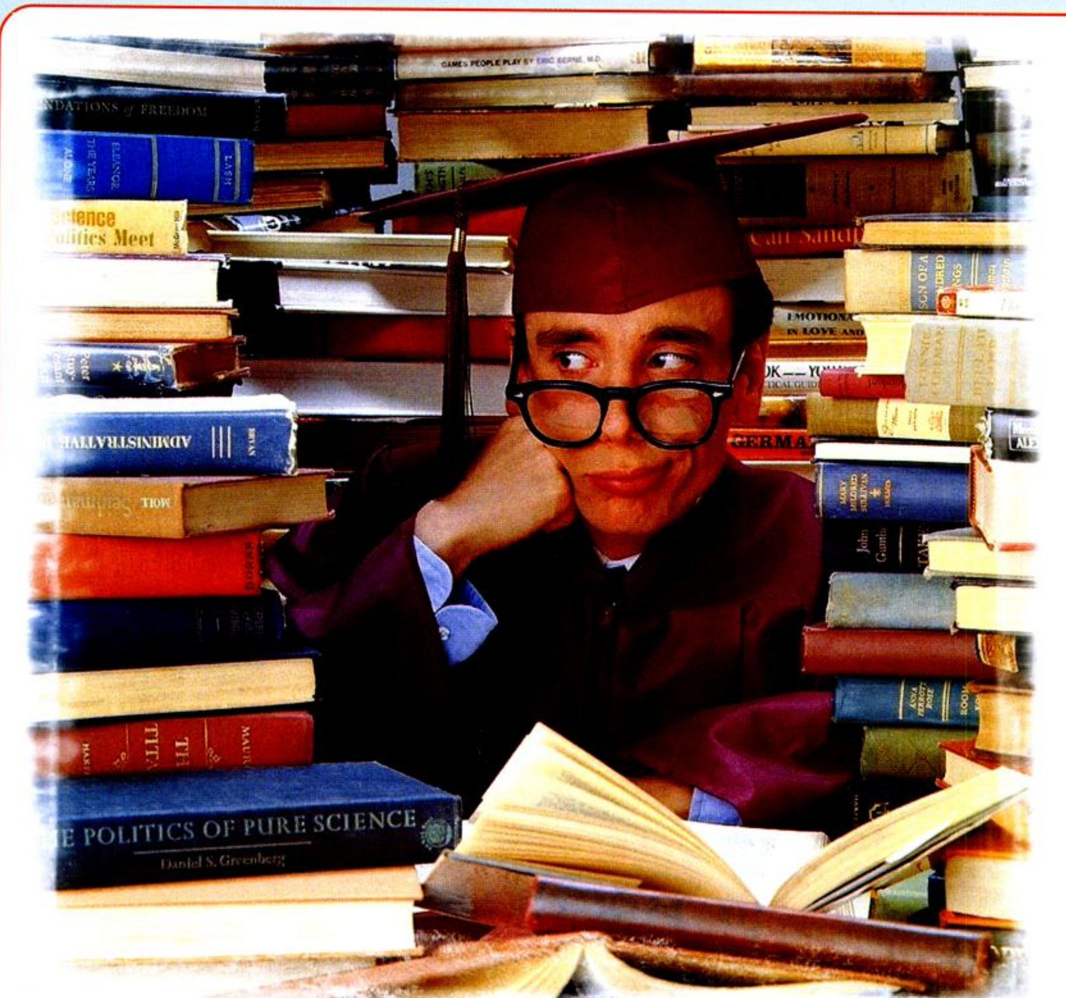
«Слух о моей смерти прошу считать недействительным», – такое заявление готовы совершенно официально сделать несколько всемирных знаменитостей, «похороненных» в один день суперновостным сайтом CNN. Понятно, что в жизни всякое случается. К событиям, и ожидаемым, и неожиданным, журналисты должны быть готовы.

Не сомневаемся, что в редакциях многих СМИ имеются заранее подготовленные материалы, которые в случае необходимости тут же можно опубликовать в печатных и сетевых изданиях, к примеру некрологи. Если говорить о подобных «заготовках» для новостных Internet-сайтов, то они благодаря стараниям дизайнеров уже обрели надлежащий внешний вид и скрываются где-то в глубинах Web-серверов, не показываясь широкой публике.

Вот и произошел с CNN'ским сайтом конфуз, когда по непонятным причинам (видимо, из-за разгильдяйства кого-то из сотрудников) в одночасье «были отправлены в мир иной» Рональд Рейган, Фидель Кастро, папа Иоанн Павел II, Нельсон Мандела, Джеральд Форд, Дик Чейни. Причем на «мемориальные мини-сайты» посетитель попадал непосредственно с титульной страницы. «Лавочку» быстренько прикрыли, но ушлые ребята с «желто-скандального» ресурса The Smoking Gun успели сохранить «раритеты» и сейчас демонстрируют их сетевому народу (**www.thesmokinggun.com/archive/cnnobit1.html**).

На «Дымящемся ружье» имеется масса другой небезынтересной информации для читателей и почитателей таблоидов. К примеру, отсканированные тексты райдеров Бритни Спирс (**www.thesmokinggun.com/archive/nylaresp1.html**). Тем, кто первый раз слышит слово «райдер», объясняю – это перечень требований некой звезды, которые компания–организатор гастрольного тура обязана неукоснительно соблюдать. ■





Куда пойти учиться, или Internet для абитуриента

Надежда Баловсяк

Для выпускников школ конец весны и начало лета означают, что приближаются два ответственных, можно даже сказать, эпохальных события в их жизни. Это сдача выпускных экзаменов и выбор дальнейшего жизненного пути.

Многие из них после окончания средних учебных заведений предпочитают продолжать обучение в вузе. Их в Украине сейчас более чем достаточно, выбор велик. Каким образом получить максимально полную информацию о том, где готовят специалистов по выбранной (или еще не выбранной) профессии? Каковы условия приема? Какие предметы выносятся на вступительные экзамены? Наконец, сколько стоит обучение?

Можно попытаться найти в ближайшем книжном магазине «Довідник для вступників до вищих навчальних закладів'2003». Он содержит данные о вузах страны, включая их адреса и телефоны. Также в нем имеются программы вступительных экзаменов по всем предметам. Но все же это информация общего характера. Вы не найдете здесь, к примеру, разъяснений о том, возможно ли поступление в вуз по собеседованию для медалистов или победителей определенных этапов всеукраинских олимпиад, а тем более в таких справочниках обычно не публикуют цены на обучение по контракту или сведения о количестве «бесплатных» мест.

Обзвонить или, что еще сложнее, объездить все интересующие институты абитуриенту с родителями очень сложно. Намного проще обратиться к Web-сайтам вузов. Благо, сейчас большинство украинских высших учебных заведений побеспокоились о своем присутствии в Internet. Найти адреса их Web-сайтов можно на главной странице сайта ***«Образовательная сеть Украины»*** (**www.ednu.kiev.ua/index_u.htm**).

Здесь хранятся списки вузов по уровням аккредитации, форме собственности, а также по регионам Украины. Если вас инте-

ИНТЕРНЕТ-СПРАВОЧНИК АБИТУРИЕНТА, ЧАСТЬ 1

Необходимый минимум

НПУ – Национальный педагогический университет им. Н. П. Драгоманова (**www.npu.edu.ua**)

НАЭУ – Национальный аэрокосмический университет им. Н. Е. Жуковского (**www.xai.edu.ua**)

ДонГУЭТ – Донецкий государственный университет экономики и торговли (**www.trade.donbass.com**)

ВГТУ – Винницкий государственный технический университет (**www.vstu.vinnica.ua**)

ДИИИ – Донецкий институт искусственного интеллекта (**www.iai.donetsk.ua**)

КНУСиА – Киевский национальный университет строительства и архитектуры (**www.knuba.edu.ua**)

КНУКиИ – Киевский национальный университет культуры и искусств (**www.knukim.edu.ua**)

ИФНТУНиГ – Ивано-Франковский национальный технический университет нефти и газа (**www.ifdtung.if.ua**)

ПГУ – Прикарпатский государственный университет им. В. Стефаника (**www.pu.if.ua**)

УАБД – Украинская академия банковского дела (**www.academy.sumy.ua**)

ЧГУ – Черкасский государственный университет им. Б. Хмельницкого (**www.cdu.edu.ua**)

ЧГТУ – Черкасский государственный технологический университет (**www.chiti.uch.net**)

ХГУ – Херсонский государственный университет (**www.kspu.edu.ua**)

УНУ – Ужгородский национальный университет (**www.univ.uzhgorod.ua**)

МАУП – Межрегиональная академия управления персоналом (**www.iapm.edu.ua**).

ресуют конкретные специальности, то «Образовательная сеть» поможет и в этом.

Практически на всех вузовских сайтах можно найти стандартный минимум информации для абитуриента. Это перечень факультетов, специальностей и специализаций. Многие выносят на сайт правила приема студентов, указывают необходимые документы для подачи в приемную комиссию и список вступительных экзаменов. Такие сведения, конечно же, нужны абитуриенту, однако их недостаточно для получения полной картины. Да и почти все это можно найти в бумажном справочнике для поступающих в вузы.

Итак, на сайте ***ДИИИ*** приведены лишь специальности, по которым ведется подготовка в институте. На сайте ***МАУП*** много фотографий известных лиц государства, имеющих отношение к деятельности академии, еще больше фамилий встречается в тексте, но ни слова не сказано ни о перечне документов, ни о форме вступительных экзаменов.

Чуть более полную информацию содержит сайт ***КНЭУ***. Форма проведения вступительных экзаменов в ***КНЭУ*** существенно отличается от других вузов (на выбор – собеседование или экзамен), иной и способ оценки знаний вчерашних школьников (по 100-балльной шкале).

Титульные страницы большинства сайтов снабжены ссылками с названиями *«Абитуриенту»*, *«Информация для абитуриента»* либо *«Для поступающих»*. Но некоторые прячут ее более глубоко, скажем на сайте ***ЗНТУ*** данные о факультетах и специальностях представлены лишь в разделе *«Факультет довузовской подготовки»*. При этом ничего не говорится о формах обучения или о вступительных экзаменах.

Из содержимого сайта нашего крупнейшего технического вуза – ***КПИ*** – можно сделать вывод о том, насколько серьезно его руководство подходит к вопросу отбора будущих студентов. Только здесь подумали о том, что будущих инженеров заинтересует *«Положение о порядке подачи и рассмотрения апелляций для абитуриентов НТУУ «КПИ»*.

ИНТЕРНЕТ-СПРАВОЧНИК АБИТУРИЕНТА, ЧАСТЬ 2

Подготовительные курсы

НУЛП – Национальный университет «Львовская политехника» (**www.polynet.lviv.ua**)

ОНУ – Одесский национальный университет им. И. И. Мечникова (**www.odnu.edu.ua**)

КНТЭУ – Киевский национальный торгово-экономический университет (**www.knteu.kiev.ua**).

Кроме обладания теоретическими знаниями, нужно уметь решать и задачи, но какие?

КНУ – Киевский национальный университет им. Т. Шевченко (**www.univ.kiev.ua**)

ЛНУ – Львовский национальный университет им. И. Франко (**www.franko.lviv.ua**)

НУ ХПИ – Национальный университет «Харьковский политехнический институт» (ХПИ) (**www.kpi.kharkov.ua**)

ТНУ – Таврический национальный университет (**www.ccssu.crimea.ua**).

Сколько это будет стоить?

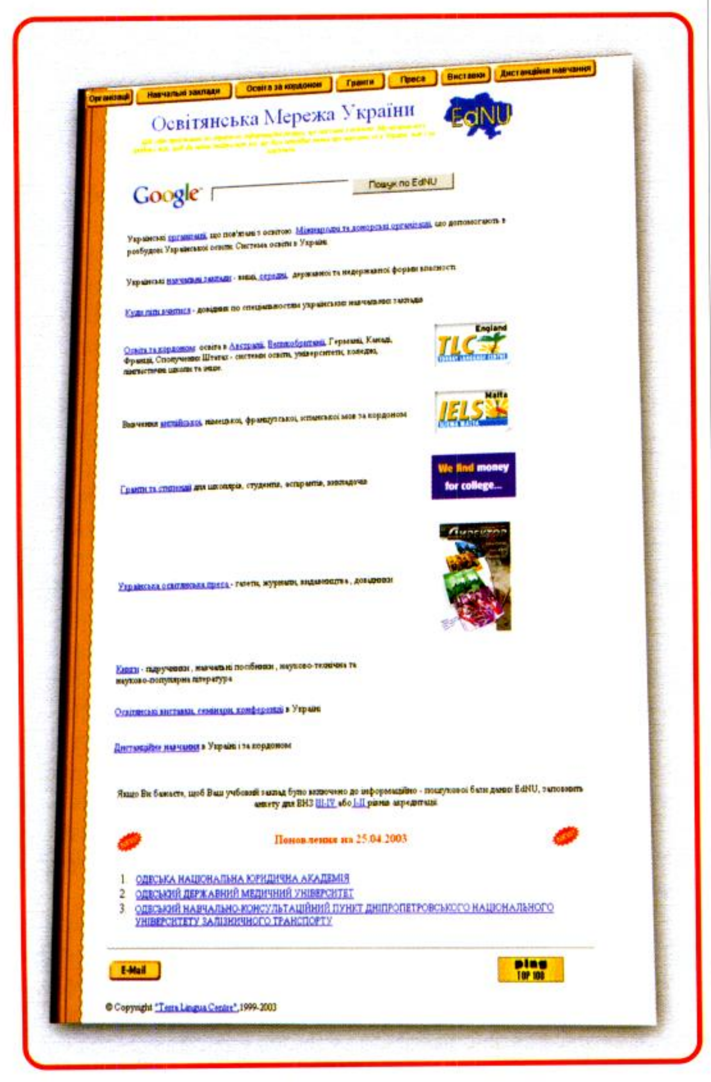
ХНУ – Харьковский национальный университет им. В. Н. Каразина (**www.univer.kharkov.ua**)

ПГТУ – Приазовский государственный технический университет (**www.pstu.edu**)

ТГТУ – Тернопольский государственный технический университет им. Ивана Пулюя (**tu.edu.te.ua**)

НАУ – Национальный авиационный университет (**www.nau.edu.ua**)

ЗГИА – Запорожская государственная инженерная академия (**www.zgia.zp.ua**).

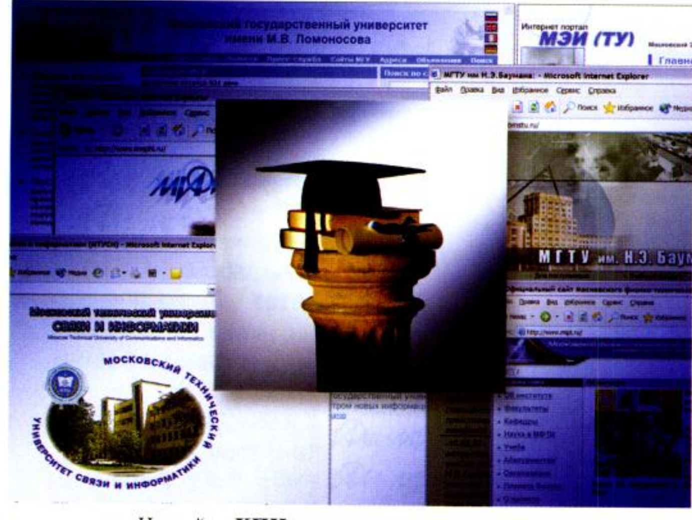


«Образовательная сеть Украины» – здесь хранятся списки вузов по уровням аккредитации, форме собственности, а также по регионам Украины. Если вас интересуют конкретные специальности, то «Образовательная сеть» поможет и в этом.

Программы вступительных экзаменов опубликованы почти на всех рассматриваемых ресурсах. Но, например, ***НаУ КМА,*** кроме программ, предлагает и список рекомендуемой для подготовки литературы по каждой дисциплине. Кстати, здесь очень детально и понятно описана система конкурсного отбора (она отличается от таких же в других вузах), не лишними кажутся *«Положение о свободных слушателях бакалаврских и магистерских программ»* и условия зачисления студентов резерва.

Абитуриентов интересует характер задач, которые выносятся на вступительные экзамены, а также комплектация экзаменационных билетов. Почему-то информация подобного рода встречается крайне редко. То ли она считается полусекретной, то ли разработчики сайтов просто не считают необходимым делать ее достоянием общественности.

«Львовская политехника» предоставляет на своем сайте всем интересующимся примеры заданий для письменного экзамена с



решениями. На сайте **ХПИ,** помимо традиционных билетов и задач по математике, физике, химии, приведены диктанты по украинскому языку. Критерии оценивания результатов вступительных экзаменов (что также немаловажно для будущего студента) обнародует ***УНУ.***

Интересно, что узнать о стоимости обучения также не так-то просто. ***НАУ*** сообщает лишь приблизительные цифры (верхнюю и нижнюю границы возможной суммы). У ***ЗГИА*** приведены цены за обучение на дневной и заочной формах по каждой из специальностей, причем они указаны не только в расчете на будущий или текущий учебный год, а и на каждый из пяти лет обучения отдельно (дабы не испугать родителей повышением цен в связи с инфляцией).

Конкурс – это самая интригующая и драматичная часть всего процесса поступления в вуз. Наиболее полно об этом рассказывает ***ДГТУ*** – о количестве студентов, имеющих право на бесплатное обучение, проценте поступивших по собеседованию, числе принятых по результатам рейтинговых испытаний. Описывается также общий конкурс по университету при поступлении на дневную и заочную формы обучения, указано количество принятых медалистов и призеров олимпиад.

Весьма полную картину относительно стоимости обучения дает сайт **НАГРУ.** Здесь указаны цены для дневной, заочной и экстернатной форм обучения для граждан Украины и иностранцев, приведены программы, примеры заданий и билетов для вступительных экзаменов в вуз, дана детальная статистика приема абитуриентов на 2001/02 учебный год (количество мест, поданных заявлений, число медалистов, конкурс по каждой специальности). Отдельно приведена информация о приеме иностранных граждан на учебу в вуз, есть перечень необходимых документов, сведения о стоимости обучения, условиях приема.

Сайт **Одесского политеха** включает специальный раздел *«Абитуриент»*, где будущий студент может пройти тестирование, которое поможет определиться с выбором специальности. Там же, в разделе *«Преподаватели советуют»*, предлагаются «рецепты успешной сдачи вступительных экзаменов» от тех, кто непосредственно их принимает.

На сайте ***ЗГУ*** приведены перечень специальностей, стоимость обучения, критерии оценивания. Есть планы по созданию раздела *«Календарь абитуриента»*, содержащего даты важных для будущего студента событий – олимпиад, собеседований, дней факультетов.

Если абитуриент решит продолжить обучение в Москве, он тоже сможет воспользоваться вузовскими сайтами для поиска необходимой ему информации. В этом случае ситуация усложняется тем, что, кроме специальностей и специализаций, перечня документов, списка сдаваемых вступительных экзаменов, стоимости обучения, будущему студенту нужно владеть информацией об условиях приема в тот или иной вуз граждан из стран СНГ. Оказывается, эти сведения встречаются на сайтах далеко не всех вузов Москвы.

На сайте **МГУ,** помимо правил приема, форм обучения, программ вступительных экзаменов, есть и сведения о порядке поступления граждан стран СНГ и Балтии. Сайт ***МИФИ*** содержит информацию о специальностях и специализациях, подготовку по которым осуществляет вуз, есть перечни необходимых документов и вступительных экзаменов. Но о возможности и условиях поступления в вуз граждан из стран СНГ не сказано ни слова. ***МЭИ*** предоставляет некоторую информацию о приеме не граждан России. В правилах приема приведена общая фраза: «На места, финансируемые за счет средств федерального бюджета, принимаются... также соотечественники из государств ближнего зарубежья». Похожую формулировку предлагает и ***РГХТУ.***

Итак, «кто ищет, тот всегда найдет». Какую-то информацию, более или менее полную, любой желающий сможет получить из Internet, а руководству вузов и Web-мастерам стоит взглянуть на свои сайты глазами будущих студентов и определить, насколько их содержание отвечает чаяниям абитуриентов. ■

ИНТЕРНЕТ-СПРАВОЧНИК АБИТУРИЕНТА, ЧАСТЬ 3

ДГТУ – Донецкий государственный технический университет (www.donntu.edu.ua)

ОНПУ – Одесский национальный политехнический университет (www.ospu.odessa.ua)

НАГРУ – Национальный аграрный университет (www.nauu.kiev.ua)

НТУ – Национальный транспортный университет (www.ntu.kar.net)

ЗГУ – Запорожский государственный университет (www.zsu.zp.ua)

УГХТУ – Украинский государственный химико-технологический университет (www.usuce.dp.ua)

КНЭУ – Киевский национальный экономический университет (www.kneu.kiev.ua)

ЗНТУ – Запорожский национальный технический университет (www.zstu.zaporizhzhe.ua)

НТУУ «КПИ» – Национальный технический университет Украины «Киевский политехнический институт» (www.ntu-kpi.kiev.ua)

НаУ КМА – Национальный университет «Киево-Могилянская академия» (www.ukma.kiev.ua).

ИНТЕРНЕТ-СПРАВОЧНИК АБИТУРИЕНТА, ЧАСТЬ 4

Для тех, кто пожелал учиться в российской столице

МГУ – Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова (www.msu.ru)

МИФИ – Московский инженерно-физический институт (www.mephi.ru)

МГТУ – Московский государственный технический университет им. Н. Э. Баумана (www.bmstu.ru)

МТУСИ – Московский технический университет связи и информатики (www.mtuci.ru)

МФТИ – Московский физико-технический институт (www.mipt.ru)

МЭИ – Московский энергетический институт (www.mpei.ru)

РГХТУ – Российский государственный химико-технологический университет им. Д. И. Менделеева (www.muctr.edu.ru)

Победный ход.



hp LaserJet 1000w

- 10 стр./мин.
- печать первой страницы за 15 с
- Windows® 98, ME, 2000, XP



hp LaserJet 1005w

- 14 стр./мин.
- разрешение 1200x1200 dpi
- USB 2.0, параллельный порт
- Windows® 95, NT 4.0 (SP 5.0), 98, ME, 2000, XP



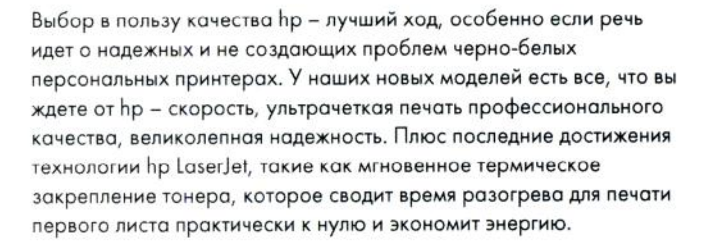
hp LaserJet 1150

- 17 стр./мин.
- разрешение 1200x1200 dpi
- поддерживает DOS, Windows, большинство других операционных систем
- USB 2.0, параллельный порт
- опционально: работа в сети, беспроводная печать



hp LaserJet 1300

- 19 стр./мин.
- разрешение 1200x1200 dpi
- память 16 Мб
- поддерживает DOS, Windows, большинство других операционных систем
- опционально: второй лоток на 250 листов
- опционально: сервер печати hp jetdirect (hp LaserJet 1300n в стандартной конфигурации)



Выбор в пользу качества hp – лучший ход, особенно если речь идет о надежных и не создающих проблем черно-белых персональных принтерах. У наших новых моделей есть все, что вы ждете от hp – скорость, ультрачеткая печать профессионального качества, великолепная надежность. Плюс последние достижения технологии hp LaserJet, такие как мгновенное термическое закрепление тонера, которое сводит время разогрева для печати первого листа практически к нулю и экономит энергию.

Все это увеличивает продуктивность принтеров и делает их непревзойденными. Добавим прекрасную цену... и зададимся вопросом: когда качество hp настолько доступно, стоит ли искать что-то еще?

Дополнительную информацию вы найдете на сайте www.hp.ua



ЧТОБЫ КУПИТЬ НЕМЕДЛЕННО ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ЛЮБУЮ ИНТЕРЕСУЮЩУЮ ВАС ИНФОРМАЦИЮ, ОБРАТИТЕСЬ К ЛЮБОМУ ИЗ ДЕЛОВЫХ ПАРТНЕРОВ HP ИЛИ ЗВОНИТЕ

Партнеры hp: ERC (044) 2303474; Квазар-Микро: (044) 2399988, (0572) 142922, (0322) 971321, (0482) 344007, (0612) 137475, (0542) 210873, (0362) 221408; DataLux (044) 2496303; NIS (044) 2343838; ProNet (044) 2951617; B.M. (044) 2900910; DiaWest (044) 4556655; МКС (044) 4161181, (0572) 149520, (0622) 929303, (0642) 501402, (0629) 337589; МУК (044) 4905171; Навигатор (044) 2419494; Нафком (044) 2419530; Юнитрейд (044) 4619461; K-Trade (044) 2529222; Everest (044) 4909306; Compass (044) 5319730; ИНКОМ (044) 2473900; MTI (044) 4580034; АМИ (062) 3342222; Техника (062) 3858250; Интервест (062) 3810272; Спецвузавтоматика: (0572) 191505, (0612) 133443, (0562) 478919, (0642) 540388; Н-БИС (048) 7777070; ТиД (0482) 346723; Техника для бизнеса (0322) 740300; Рома (0612) 130757; CAN (0562) 372472; e.verest (044) 4647777

Авторизованные сервисные центры hp: ERC: (044) 2303484; DataLux: (044) 4882765; S&T Soft-Tronik: (044) 2386388, 2386390

Авторизованный поставщик сервисных запчастей: VD MAIS (044) 2271389, 2274249

Сервисные центры компании ERC: (044) 2303484; веб-сайт: www.erc.kiev.ua

Телефонная линия технической поддержки hp: (044) 4903520; веб-сайт: www.hp.ua



Современный лохотрон, или Остап Бендер отдыхает

На свете дураков больше, чем мошенников, иначе мошенникам нечем было бы жить.
С. Батлер

Александр Птица

Жульничество и обман поистине неистребимы. Судите сами, началось третье тысячелетие, а аферисты любых мастей живут и здравствуют, более того, с удовольствием и выгодой для себя пользуются всеми достижениями научно-технического прогресса. Той же Всемирной Сетью, в конце концов. А почему бы и нет, если в Internet «обитают» те же самые люди, которых в других ситуациях запросто могли бы облапошить уличные наперсточники, продавцы «элитного отдыха» под знаменем timeshare или валютные «кидалы». Поразительная живучесть «халявной» психологии и желания получить много и сразу, не вкладывая в это ни материальных средств, ни труда, – вот та питательная среда, в которой живут и здравствуют сетевые аферисты. Как тут не вспомнить мудрые речи Франсуа Ларошфуко, полагавшего, что «верный способ быть обманутым – считать себя хитрее других».

Масштабы Internet-мошенничества с каждым годом растут и ширятся. Составить впечатление о размахе этого, с позволения сказать, сетевого бизнеса можно с помощью данных, собранных и опубликованных «Центром жалоб пострадавших от Internet-афер», по-английски Internet Fraud Complaint Center (**www1.ifccfbi.gov**).

Основная задача этой организации, основанной в 2000 г. под эгидой ФБР, – прием заявлений от «лоханувшегося» сетевого населения. Надо сказать, что количество обманутых растет весьма впечатляющими темпами (неужели люди так и не учатся на ошибках – своих и чужих?). Итак, количество жалоб, полученных IFCC в 2002 г. (75063), в четыре с половиной раза превышает показатели 2001 г. (16775). Если говорить о денежной стороне вопроса, то мошенники «развели» своих жертв на 54 млн. долл. (в 2001 г. – на 17 млн.).

ХИТ-ПАРАД САМЫХ РАСПРОСТРАНЕННЫХ АФЕР

Информацию о наиболее популярных мошенничествах в Internet можно почерпнуть из различных источников, но в основном они совпадают, а список самых-самых выглядит приблизительно так.

- Аферы на сетевых аукционах. Ложные аукционные сайты. Предметы, «купленные» на них, никогда клиентам не доставляются.
- Поставка более дешевого, чем заказано, либо некачественного товара, приобретенного в онлайновых магазинах.
- Нигерийская афера (см. соответствующий раздел этой статьи).
- Снятие денег с кредитных карт за непредоставленные Internet-услуги.
- «Пирамидальные» предложения по надомной работе, обещающие огромные доходы.
- Аферы с кредитами. Предлагаются кредиты с предварительной выплатой процентов: проценты перечисляются, но кредит на счет не переводится.
- Предложения об открытии дешевых кредитных карт, в которых одним из условий является предоплата или сообщение

персональных данных. Естественно, в первом случае карта не открывается, а предоплата «исчезает в неизвестном направлении». Во втором – злоумышленники просто-напросто крадут деньги со счетов клиентов.

АУКЦИОННЫЕ АФЕРЫ

По всем статистическим данным, наибольшее количество Internet-афер в процентном отношении происходит в сфере онлайновых аукционов. Поскольку в них могут принимать участие все желающие и никаких ограничений в этом смысле нет, то и потенциальных клиентов для «раздевания» здесь довольно много. Мошеннических схем тоже более чем достаточно.

Одна из самых простых (но вместе с тем и действенных) выглядит следующим образом. Жулик выставляет на аукцион лот, представляющий собой что-нибудь привлекательное для простодушного Internet-серфера, например ноутбук, при этом устанавливая очень низкую цену, порой меньше половины реальной стоимости. Тем, кого предложение заинтересовало, он навешивает на уши тонны лапши о том, что, дескать, выиграл или подарили, или что-то еще, но продать иначе чем через онлайновый аукцион он по каким-то причинам не может.



Когда приходит время договориться о способе оплаты, то «продавец» стоит на том, что его больше всего устроило бы использование персонального банковского чека или чека почтового ведомства, при этом в общении с отечественными покупателями особо обращая внимание на факт неразвитости у нас системы кредитных карточек. В результате «лох» отправляет платежные документы «кидале» и переходит в режим перманентного безрезультатного ожидания посылки с вожделенным ноутбуком, «купленным» за такую «хорошую» цену.

ЕСЛИ МИРАЖ ОКАЖЕТСЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬЮ, ТРЕБУЙТЕ КОМПЕНСАЦИИ

В этом же номере нашего журнала есть статья о проблеме, очень близкой к той, которую мы рассматриваем здесь. Я имею в виду спам. Очень забавно, что слова spam («мусорная» почта) и scam (афера) хорошо рифмуются. Действительно, без spam-а нет scam-а, ибо большинство «бизнес-предложений», чреватых серьезными материальными потерями, приходит именно в виде спама.

Вот, к примеру, сегодня в свежей электронной корреспонденции я обнаружил письмо с темой «Business Assistance». Это кому же потребовалась моя помощь в решении деловых вопросов? Смотрю текст послания. Да, так оно и есть – очередное «нигерийское письмо», хотя на сей раз отправитель некто Булава Мулете, сын убитого фермера Жири Мулете, родом из Зимбабве.

Большинство сетевых афер по своей сути стары как мир, например тема так называемых «нигерийских писем». Хотя о них написано уже очень и очень много, да к тому же отечественные сетенавты на подобную уловку вряд ли поддаются, все-таки я не могу пройти мимо них. Ибо, как ни странно, у всевозможных Аби Ндугу или Маду Отутунгу и по сей день насчитываются десятки жертв, а в процентном отношении на этот вид мошенничества приходится не менее 15% всех случаев. В 2002 г. средние потери на одного пострадавшего от «нигерийцев» составили $3864.

Поток писем от «бедных африканских родственников» не прекращается. Достаточно сказать, что я сам за последний месяц получил около десятка подобных посланий с темами «Срочное бизнес-предложение», «Предложение об инвестиции» и т. п.

Вкратце обрисуем сам механизм аферы. Все начинается со

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Чтобы не попасть впросак, решившись на какие-то «денежные» действия в Internet, есть смысл ознакомиться с рекомендациями, выработанными специалистами Internet Fraud Complaint Center по заказу Всеамериканской ассоциации потребителей. Эти общие положения имеют универсальный характер, и, естественно, ими могут руководствоваться не только американцы.

Участвуя в Internet-аукционах, помните, что об обязанностях покупателя (то есть вас) можно говорить только после того, как продавец выполнит свои обязательства.

Уточните, каким образом сайт-аукцион обеспечивает безопасность своих клиентов и гарантирует доставку им заказанных товаров. Спросите, есть ли страховка или иные гарантии, что вы не понесете ущерба.

Узнайте как можно больше о продавце. Уточните, где находится его штаб-квартира. Изучите репутацию продавца. Известны ли случаи, когда он не выполнял своих обязательств? Для проверки репутации сайтов посетите Internet-страницу авторитетной организации по защите прав потребителей Better Business Bureau: www.bbbonline.org/consumer.

Вас должна интересовать не только цена на необходимый товар. Обязательно внимательно ознакомьтесь со всеми примечаниями и сносками.

Узнайте, как вы будете рассчитываться за приобретенный товар. Если вам предлагают высылать чеки или денежные переводы на «почтовый ящик», это ставит под сомнение надежность продавца.

Избегайте покупать товары на сайтах, базирующихся в других странах.

Поинтересуйтесь у продавца, как, когда и каким образом можно вернуть непонравившийся или бракованный товар, а также о стоимости и условиях доставки.

Уточните, кто будет доставлять товар. Это должна быть известная компания.

Всегда выясняйте, входит ли стоимость упаковки и пересылки товара в его окончательную цену.

Не предоставляйте продавцу свои паспортные данные – он абсолютно не нуждается в подобной информации.

Для пересылки лучше указывать свой домашний адрес, а не почтовый ящик или адрес офиса. Обязательно перезвоните продавцу и проверьте, точно ли он записал ваш адрес.

Если указан телефонный номер продавца, позвоните по нему в неурочное время. Если тот же человек снимет трубку – это хороший знак.

Лучше всего обмениваться информацией с помощью e-mail. Будьте осторожны, если продавец использует не персональный адрес электронной почты, а бесплатные почтовые ящики, которые предоставляют Hotmail, Yahoo! и т. п.

Не судите о репутации человека или компании по качеству сайта. Постарайтесь узнать о них что-либо еще.

Будьте особо осторожны, в случае, когда вам предлагают расплатиться с помощью кредитной карты. Используйте ее лишь в том случае, если проводите сделку через известный сайт с хорошей репутацией.

Иногда продавцы товаров на Internet-аукционах предлагают договориться напрямую. Это может помочь сэкономить деньги, а может оказаться на руку жулику, поскольку такие аукционы часто обеспечивают страхование заключаемых на них сделок.

Никогда не доверяйте электронным письмам из Нигерии или любой другой страны, где предлагают за солидное вознаграждение помочь перевести деньги на зарубежный счет.

Подробные правила организации Internet-аукционов и участия в них приведены на сайте Федеральной Торговой Комиссии США (Federal Trade Comission) – *www.ftc.gov/bcp/conline/pubs/online/auctions.htm*

спама, в текстовой части которого в подробностях описана душещипательная история, случившаяся в далекой экзотической стране. Самое главное состоит в том, что получателя просят оказать содействие в переводе на нормальный банковский счет спрятанных в надежном месте десятков миллионов (естественно, в зеленых деньгах), за что обещают 10–20% общей суммы. Стоит ли говорить, что в конечном итоге доверчивые простаки, по жадности и/или глупости принявшие подобные «деловые предложения» к выполнению, теряют кровные десятки и сотни долларов.

Приведу хрестоматийный пример, в котором фигурируют еще более впечатляющие цифры. Одна американская семья (не буду называть имен мужа и жены, попавшихся на удочку мошенников), ничего не заподозрив, перечислила юристу, якобы оформляющему сделку, 7,5 тыс. долларов. Но и это еще не все, на некий счет они отправили, ни много ни мало, 400 тыс. полновесной зелени, ожидая, что им «капнут» неслабые проценты с общей суммы в 27 миллионов.

Случаются даже трагедии. Не так давно один чешский пенсионер, потерявший на «нигерийской афере» все свои сбережения, просто-напросто застрелил африканского дипломата.

ТЕЛЕРАБОТА – ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАРАБОТОК ИЛИ «КИДАЛОВО»?

Многие обладатели доступа в Internet прекрасно знают, что существуют рабочие группы и компании, рассредоточенные в пространстве, однако благодаря Всемирной Сети занимающиеся общим делом. Как и в любом другом случае, вариант с телеработой может не вызвать никаких осложнений, но на этом виде деятельности кормятся и мошенники.

Допустим, заказ выполнен, отослан клиенту, а денежное вознаграждение не поступает. Сам же заказчик не удостаивает вас ответами на многочисленные электронные письма с вопросом «Когда же, наконец?». Кстати, ждать можно и до второго пришествия. Частенько жулики выступают в роли посредников между истинными заказчиками и исполнителями работ, при этом они «кидают» обе стороны. Заказчик, сделавший предоплату, не получает тех материалов, которые ему требуются, а исполнитель – обещанных денег.

В связи с этим наученные горьким опытом заказчики предпочитают сначала оценить результаты работы исполнителя, а уж потом платить. Как же в таком случае исполнитель может обезопасить себя и застраховаться от неожиданностей?

Характер деятельности при телеработе бывает очень разным – создание программных продуктов, дизайн Web-сайтов, переводы и т. п. В каждом конкретном случае есть смысл продумать способ показать заказчику «товар лицом», но чтобы при этом он не получил финальной версии продукта.

Если, к примеру, вы написали некие скрипты, скажем на PHP, то оптимальнее всего завести себе сайт на каком-то сервере бесплатного хостинга с поддержкой соответствующих скриптов, разместить там свой «нетленный шедевр» и отослать ссылку заказчику. После получения оплаты за труды отправьте ему собственно текст исходника.

В случае выполнения заказа по программированию первоначально отошлите демо-версию с неполной функциональностью. Дальше действия те же.

БЕСПЛАТНЫЕ ИСХОДЯЩИЕ ЗВОНКИ ОТ ОПЕРАТОРА «ЛОХ-GSM»

Тотальная телефонная мобилизация нашего населения и пока еще высокие тарифы на сотовую связь не могли не породить еще один новый вид мошенничества. Догадываетесь? Конечно, они самые, обещания золотых гор в виде возможности бесплатных исходящих звонков.

Поднимите руки те, кто не получал по электронной почте сообщений типа

«Здравствуйте.

Сколько Вы платите за звонки по сотовому телефону?

Сделайте бесплатными исходящие звонки и SMS-сообщения. В результате Вы можете получить анонимный, непеленгуемый телефон с возможностью неограниченных исходящих звонков.

Подробнее: http://mycalls.port5.com»

Не сомневаюсь, что у владельца «трубки», впервые обнаружившего в своем почтовом ящике подобный текст, тут же возникнет желание подробнее ознакомиться с предложением и зайти на указанный сайт (как я уже не раз говорил, стремление к «шаровым» услугам в нашем народе – элемент национального менталитета). Адресов, где располагаются многочисленные клоны сайтов, предлагающих, естественно, не безвозмездно, программку, якобы позволяющую избежать расходов на оплату исходящих звонков и SMS, огромное множество. Некоторые из них приведены во врезке «Осторожно!». Клоны имеют тенденцию плодиться и размножаться, исчезая в одних местах и появляясь в других. Ареал обитания – в основном, серверы бесплатного хостинга.

На титульных страницах всех «бесплатных GSM-щиков» опубликован стандартный текст, стилизованный под искренний и откровенный рассказ разработчика о том, как он, ведомый благородными чувствами и лютой ненавистью к живодерам-операторам, придумал эту самую программку и готов с радостью (как становится ясно, для себя самого) поделиться ею с пользователями. И цена вроде невелика – прошивка одного телефона стоит 50 долларов. Кроме того, существуют оптовые скидки...

Думаю, посетив хоть один из подобных сайтов, думающий человек непременно придет к выводу, что перед ним очередное «кидалово».

Конечно, перечисленными примерами «лохотронов» не исчерпывается вся пестрая гамма сетевых афер. Подробности о других вариантах «развода на деньги» в сети читайте на сайтах, указанных в «Полезных ссылках». ■



ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

Аферы в Сети
www.aferizm.ru/moshen/m_pir_internet.htm

Коллекция «нигерийских писем» – internet-fraud.com

Не будь лохом!
noloh.narod.ru

Спаси народ
spasi.narod.ru

Scambusters
www.scambusters.org

Scam O Rama
www.scamorama.com

Net-Fraud (Сетевой обман)
www.net-fraud.com

ОСТОРОЖНО! «БЕСПЛАТНЫЕ» ИСХОДЯЩИЕ ЗВОНКИ

freegsmplus.boom.ru/kakrab.htm
mobilefree.mysitespace.com/
gsmfree.iscool.net
gsmcrew.narod.ru/free.htm
gsmmaksimforever.boom.ru
gsmcollf.nm.ru
geocities.com/vipgsmcall
freecalls1.chat.ru
freeisx.h1.ru/default.htm
free-call.fromru.com
free-gsm.nightmail.ru
mobb.home.ro



АКЦИЯ ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ

Каждый подписавшийся на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» с любого текущего месяца до конца 2003 года может стать обладателем великолепного подарка DVD-проигрывателя DENON DVD-2800 Mk2 от ООО «МИРС» или одного из пяти DVD-дисков от концерна «Интер-Фильм»



DENON

DVD-проигрыватель DENON DVD-2800 Mk2 от эксклюзивного дистрибьютора торговой марки DENON на Украине ООО «МИРС», тел: (0482) 30-5530, факс: (0482) 30-5555, e-mail:mirs@tango.com.ua МИРС







Прекрасные фильмы на DVD от концерна «Интер-Фильм»
Оптовая торговля тел: (044) 569-3737, 569-3738, (0482) 42-9188, 26-4289
e-mail: video@interfilm.kiev.ua, dvd@te.net.ua www.interfilm.com.ua

ІНТЕР ФІЛЬМ

Подписной индекс 23680

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

Вы можете стать обладателем одного из этих прекрасных подарков. Для этого необходимо до 10 июля оформить подписку на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» с любого текущего месяца до конца 2003 года и прислать до 20 июля оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский дом ITC», пр-т Краснозвездный, 51, Киев, 03110
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае, если подписка оформлена через курьерскую службу доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Не забудьте указать свое имя, фамилию и контактный телефон или адрес.

Подведение итогов акции состоится в августе 2003 г.

Результаты будут опубликованы в № 8-9 журнала «What Hi-Fi? Звук и Видео».

Поиск людей в Internet



Александр Москалюк

По своей популярности поиск уже весьма долгое время занимает второе место в списке самых востребованных Internet-служб (на первом находится электронная почта). И если полнотекстовый Web-поиск за последние несколько лет претерпел значительные улучшения и сегодня мало кто может пожаловаться на невозможность найти информацию с помощью Google или Яндекса, то разыскивание людей обычно требует больших усилий и далеко не всегда оказывается успешным.

На какие сайты мы идем в первую очередь для того, чтобы узнать электронную почту, телефонный номер или почтовый адрес нужного лица? Прежде всего на страницу любимого поисковика. Ввод имени человека и последующее изучение результатов может вывести нас на нужную персону – если она, конечно, каким-то образом оставила свой след в WWW.

Подобный подход окажется весьма эффективным, если у разыскиваемого есть домашняя страничка, Web-дневник или привычка участвовать в многочисленных Internet-форумах под своим настоящим именем. Однако что же делать, если в окне с результатом поиска высвечивается лишь унылое «искомая комбинация слов не найдена»? Или, еще хуже, имя оказалось таким распространенным, что Google или Рамблер выдали сотни ссылок на сайты с разных континентов?

Действенной стратегией в таком случае станет поиск по телефонным справочникам. Хотя телефонные компании многих стран и публикуют национальные справочники в Internet, все же они обычно закрыты для Web-поисковиков, так что для удобства мы привели ссылки на справочники ряда стран в таблице к этой статье. Если же страны, которая вам нужна, там нет, телефонный справочник можно получить, попробовав комбинацию из имени страны и фразы «white pages» (название раздела, в котором публикуются адреса и телефоны частных абонентов). Кстати, в некоторых странах для удобства поиска под телефонные книги зарезервировано доменное имя whitepages.

Не менее полезной ссылкой для занесения в закладки будет и телефонный поиск на портале Netscape Netcenter, *wp.netscape.com/netcenter/whitepages.html*, где одной формой «покрыты» Австрия, Бельгия, Дания, Франция, Германия, Италия, Люксембург, Испания, Великобритания, США и Канада. Следующий полезный адрес – это сайт My Phone Number Is..., *my.phone.number.is*, на котором, помимо ссылок на телефонные книги разных стран, указаны их международные коды.

В зависимости от уровня телефонизации и интернетизации страны эти справочники могут предоставлять дополнительные услуги. Скажем, американский телефонный справочник AnyWho.com дает возможность «обратного поиска» (reverse lookup), когда по коду города и номеру телефона определяются имя и адрес человека, которому этот телефон принадлежит. Разумеется, если по каким-то причинам номер абонента в книге отсутствует, то и на сайте информацию о нем получить не удастся.

В самом начале развития World Wide Web появились многочисленные справочники, основной задачей которых было коллекционирование адресов электронной почты для создания масштабной поисковой базы данных. Современного пользователя вряд ли убедишь добровольно внести свой адрес в некую базу данных – опасения насчет спама, а также нежелание себя афишировать обычно берут верх, и серьезного поисковика по электронным адресам на сегодняшний день не существует.

Между тем многие сайты стараются восполнить этот пробел, так как разыскивание людей в Internet становится все более популярным. Предположим, что «белые страницы», описанные выше, вам не помогли. Что дальше?

Можно попробовать Всемирный каталог адресов электронной почты, *www.worldemail.com/advanced.htm*, хотя, откровенно говоря, данный ресурс особого впечатления не произвел, ибо выдавал 0 результатов даже на вполне распространенные на разных континентах имена. Другой аналогичный сервис – Addresses.com, *www.addresses.com*, оказался более удачным (его организаторы не рассчитывают на добровольное внесение пользователями своих электронных адресов в их базу, а сами создают алгоритмы для улучшения работы поисковика). Adresses.com предлагал вполне приличный список электронных адресов и даже нашел адрес автора этой статьи (правда, сейчас уже недействительный).

Поиск электронных адресов на портале InfoSpace, *www.infospace.com/info/wp/email*, оказался более дружественным – в случае отсутствия результатов, полностью удовлетворяющих запросу, InfoSpace Email Search старается выдать сведения о людях, у которых совпадают, скажем, только имя или фамилия.

Если особа, которую вы ищете, использует Internet, то имеет смысл поискать ее в директориях крупных сайтов, на которых она может быть зарегистрирована. Здесь будут полезны ICQ White Pages, *web.icq.com/whitepages/search*, «Дерево Друзей» на Украинском портале, *www.uaportal.com/friends*, и Yahoo! Member Directory, *members.yahoo.com*. Если бродить по нескольким ре-

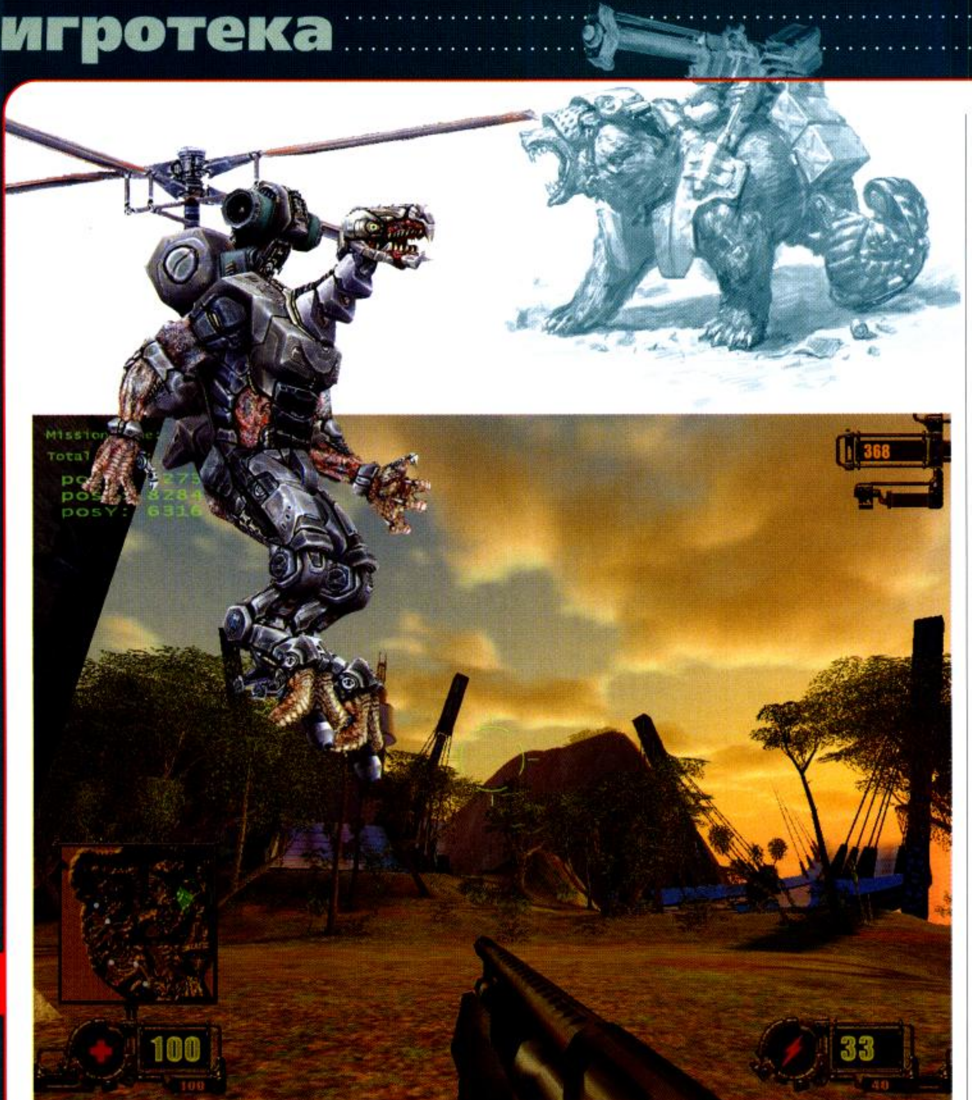
сурсам желания нет, то сайт My Email Address Is..., *my.email.address.is,* позволит «порыться» в пяти популярных директориях. Введите имя и фамилию и в пяти открывшихся окнах увидите ссылки на нужные сайты с отчетами о результатах.

Может случиться, что все вышеописанные способы не помогли. Тогда остается еще один путь – поиск по Usenet. Если человек Internet в жизни не видел, то, скорей всего, такой вариант придется отбросить, однако если он когда-либо участвовал в конференциях Usenet, то здесь на помощь придут «База данных адресов Usenet», *usenet-addresses.mit.edu,* и сервер Google Groups, *groups.google.com.*

Англоязычный Internet в последнее время обрастает специальными сайтами для объединения бывших одноклассников, однокурсников, однополчан, тех, кто посещали один и тот же детский сад, и т. д. и т. п. Типичным примером служит Classmates.com, *www.classmates.com,* полный доступ к которому, однако, стоит денег. Несмотря на явную американизированность этого сервера, информацию о своих школах и вузах можно заносить жителям всех стран, поэтому «пробежаться» по его страницам смысл все же имеет.

В заключение хочется выразить надежду на скорое появление в Internet служб, сделающих получение информации о людях более простым и удобным. Участие в них будет добровольным, а доступ к номеру телефона и адресу электронной почты ограничит сам владелец. Подобная служба должна быть открытой, как, скажем, сеть DNS-серверов, база компакт-дисков OpenDB, *www.freedb.org,* или каталог Open Directory, *dmoz.org.* Поиск сведений о конкретных лицах сейчас становится все более актуальным, а финансовый успех Classmates.com говорит о том, что за такого рода данные пользователи нередко готовы платить. Поэтому будем надеяться, что в ближайшие несколько лет разыскивание людей в Internet окажется таким же легким, как сегодня полнотекстовый поиск в WWW. ■

Страна	URL
Австралия	www.whitepages.com.au/wp
Австрия	www.superpages.at
Аргентина	www.paginas-doradas.com.ar/pdportal/gt
Беларусь	rit.minsk.by/cgi-bin/mphones.pl
Бельгия	www.infobel.com/belgium/wp/search
Болгария	www.bol.bg/services/phone.html
Бразилия	www.brasiltelecom.com.br/site/102
Великобритания	www.infobel.com/uk/wp/search
Венгрия	www.matav.hu
Германия	www.telefonbuch.de
Гонконг	tinyurl.com/as17
Греция	www.xo.gr/whitepages/gr/index.jsp
Дания	www.infobel.com/denmark/wp/search
Израиль	www.144.bezek.com
Испания	paginasblancas.terra.es
Италия	paginebianche.virgilio.it
Канада	www.canada.com/search/people.html
Ливан	www.leb.org
Литва	telefonai.takas.lt
Люксембург	www.infobel.com/luxembourg/wp/search
Нидерланды	www.infobel.com/netherlands/wp/search
Новая Зеландия	www.whitepages.co.nz
Россия	phone.rin.ru
Румыния	www.whitepages.ro
Словения	tis.telekom.si
США	www.anywho.com/wp.html
Фарерские острова	www.nummar.fo
Финляндия	www.keltaisetsivut.fi/gSks
Франция	www.infobel.com/france/wp/search
Хорватия	imenik.hinet.hr
Чехия	ctel.iol.cz
Швейцария	whitepages.ch
Швеция	www.gulasidorna.se



Гигантомания

Олег Данилов

Встретившись на КРИ 2003 с делегацией киевской компании Action Forms, мы не могли удержаться и в очередной раз напросились в гости к разработчикам. Очень уж большой интерес вызывает у редакции «Домашнего ПК» их проект Vivisector: Beast Inside. Посещение офиса Action Forms не разочаровало нас. Подробности ниже.

Компания Action Forms (Украина, Киев)
Игры Chasm: the Rift, Carnivores, Carnivores 2, Carnivores: Ice Age
Проект Vivisector: Beast Inside («Вивисектор: Зверь внутри»)
Издатель «1С»
Дата выхода конец 2003
Web-сайт www.vivisector.com

К Action Forms у меня отношение особое. Эта одна из старейших украинских игровых компаний стала первой командой разработчиков, с которой ваш покорный слуга познакомился лично. Дело было в далеком 1996 г., еще до выхода их великолепного шутера Chasm: The Rift (1997), первого, сделанного в СНГ. Потом последовала затяжная серия охотничьих игр – Carnivores, вызвавшая неоднозначную реакцию отечественных игроков (лично мне эти симуляторы всегда нравились). Затем печально известная история с закрытием проекта Duke Nukem: Endangered Species.

Ну а в начале 2002 г. Action Forms анонсировала новую игру – шутер с ролевыми элементами по мотивам романа Герберта Уэллса «Остров доктора Моро». Естественно, мы заинтересовались этим проектом и даже обманом выманили из рук авторов демо-версию, но лично встретиться в тот раз не получилось. За прошедшие с начала разработки полтора года концепция игры немного изменилась, доктор Моро и Герберт Уэллс остались в прошлом. К тому же у переименованного проекта, теперь он называется Vivisector: Beast Inside, появился издатель, фирма «1С», и... Одним словом, пришла пора идти в гости к Action Forms.

Как оказалось, момент для визита мы выбрали далеко не самый удачный. Полным ходом шла подготовка к грядущей выставке E3 в Лос-Анджелесе, тем не менее заместитель директора Action Forms Денис Верещагин нашел время и познакомил нас с новой концепцией игры.

На сегодня Vivisector: Beast Inside с романом Уэллса имеет мало общего. Затерянный среди океана остров и модифицированные животные в игре остались, но главного злодея зовут уже не Моро, а Морхед, да и работы по производству суперсолдат из бедных животных вовсе не остановлены, а наоборот, идут полным ходом. Морхед, манипулируя правительством страны, «похожей на Великобританию», военное ведомство которой спонсирует программу разработки модифицированных созданий, вынашивает планы захвата мира с помощью послушных ему суперсолдат. Главный герой, а на сегодня не ясно, будет это только один персонаж, или, как нам обещали ранее три различных, случайно попадает на остров. Сначала он хочет просто выжить, затем, увидев творящиеся на острове безобразия, у него возникает желание разобраться в происходящем.

Мир «Вивисектора» разделен на три большие зоны: Внешний периметр, Внутренний периметр и Храм Возрождения. Они отличаются не только своим видом, но и монстрами, и даже геймплеем. Так, Внешний периметр почти полностью состоит из открытых пространств – джунглей и гор. Его населяют глупые ModBeast, животные с вживленным оружием, они берут не умением, а числом, и геймплей здесь больше всего похож на Serious Sam – надо много, быстро и точно стрелять, увертываясь от разъяренных тварей. Вторая зона, Внутренний периметр, содержит как открытые пространства, так и разнообразные строения, причем колоссальных размеров. Здесь живут Humanimals, прямоходящие модифицированные животные с интеллектом, приближающимся к человеческому. Они могут действовать в составе небольших отрядов, использовать знание уровня, звать на помощь и т. д. В этой зоне геймплей будет близок к обычному шутеру. Ну и наконец, Храм Возрождения. Один циклопический научный корпус, здесь все действия происходят в помещениях, а редкие противники OverBrutes – это идеальные солдаты, и справиться даже с одним из них очень и очень непросто. Они умней, сильней и быстрей человека, они – вызов самому существованию людской расы. Как три различных типа геймплея будут уживаться в рамках одной игры, пока что непонятно, но разработчики обещают нам, что скучать не придется ни в одной из зон.

Новые уровни игры, которые нам показали в Action Forms, воскрешают в памяти почти





забытое слово – гигантомания. Строения и механизмы в «Вивисекторе» – самые огромные из когда-либо виденных нами в компьютерных играх. Игрок порой ощущает себя даже не муравьем, а какой-нибудь амебой, попавшей внутрь часового механизма. Что самое интересное, все эти колоссальные прокатные станы, сборочные конвейеры, рефрижераторы и прочее самым честным образом работают, причем работают осмысленно. Вагонетки везут детали, роботы сшивают плоть суперсолдат, прессы штампуют и т. д. Более того, щепетильность в моделировании механизмов дизайнерами Action Forms просто поражает, все, вплоть до мельчайших валов, крутится, все фазы «сборки» происходят у вас на глазах. Не менее тщательно обрабатываются и мельчайшие детали громадных цехов и заводов, как нам показалось, даже излишне тщательно – некоторые элементы игрок, вероятно, вообще ни разу не увидит, тем не менее и они сделаны со всевозможной детализацией. Особо из всего виденного нас поразили гигантский морозильник для хранения суперсолдат, со сложной механизированной системой подачи тел, не уступающий по размерам знаменитым нью-йоркским небоскребам, и суперпоезд, в который спокойно войдет пара-тройка «Боингов-747». Словами это не передать, надо видеть. Повторюсь еще раз – это самые огромные сооружения, созданные на сегодня в компьютерных играх.

Но вернемся к мелким деталям. Второе, на что обращаешь внимание при знакомстве с «Вивисектором», оригинальные противники – от простеньких ModBeast до по-настоящему безумных OverBrutes. Большинство эскизов тварей для игры, впрочем, как и очень интересных моделей футуристического оружия (спокойно, реальные современные «пушки» тоже имеются), выполнил Тимур Муцаев (ныне Bravo Interactive). Посмотрев на готовые модели в «Вивисекторе», мы лишний раз убедились в том, что фантазия этого замечательного художника действительно не знает границ.

Вообще, в графическом плане Vivisector: Beast Inside смотрится на сегодня неплохо, хотя и немного архаично, в первую очередь, это касается растительности и несколько бедноватых текстур ландшафтов, но разработчики уверили нас, что в финальной версии и деревья, и текстуры будут кардинальным образом переделаны. В остальном движок игры вполне современен и поддерживает все мыслимые спецэффекты, ну а размер уровней просто поражает: чтобы только пробежать, не особо отвлекаясь на стрельбу, пару начальных открытых локаций, вы можете спокойно потратить два-три часа. И таких уровней в игре будет больше десятка, причем некоторые из них весьма запутаны. Впрочем, авторы говорят, что потеряться на просторах «Вивисектора» у нас не получится – у игры есть жесткий сюжет, подаваемый в виде вставок, выполненных на движке, и весьма строгий путь прохождения, от waypoint до waypoint.

Буквально несколько слов надо сказать о ролевой составляющей этого проекта. Персонаж имеет четыре характеристики, повышать которые можно на бонусные очки, заработанные в процессе убийства тварей или исследования локаций. Speed влияет, естественно, на скорость бега; Resistance – уменьшает урон, получаемый героем; Aim Stability – снижает отдачу оружия; Health Limit – повышает количество hit points. Также три параметра есть и у каждого типа оружия. Accuracy – точность; Power – мощность выстрела и Ammo Load – размер боекомплекта. Апгрейд персонажа и оружия осуществляется возле waypoint, причем можно не только «покупать» новые характеристики, но и «продавать» старые. Собственно, очки опыта присуждаются не только за отстрел тварей. Есть бонусы за точную стрельбу, за быстрое уничтожение монстров, за исследование местности и поиск секретов, за увертывание (no damage) и даже за артистизм. По большому счету, количество опыта напрямую зависит от вашего стиля игры, так, я, например, проходил демо-версию «Вивисектор» трижды, с каждым разом значительно улучшая свои результаты. Впрочем, ролевая система игры еще не утверждена окончательно и, возможно, претерпит ряд изменений на пути к релизу.

Интересные вещи рассказали нам и в отношении AI противников. Так, искусственный интеллект будут иметь несколько, скажем так, уровней. Понятно, что те же ModBeast могут только прямолинейно нападать и убегать от игрока. А вот HumAnimals и OverBrutes уже будут использовать знание уровня и совершать осмысленные действия. В идеале AI противников окажется комбинацией своеобразных скриптов, вступающих в действие в ситуациях, для которых соблюдается ряд параметров – наличие кратчайшего пути (порой совсем необычного), расположение мишени и других монстров, оружие определенного типа и, собственно, индивидуального и командного AI для нетипичных ситуаций. Причем авторы обещают, что перехода между этими двумя состояниями противников мы не заметим. Вообще, AI игры еще не готов в полной мере, за оставшиеся до релиза 6–7 месяцев его необходимо довести до ума.

Да, вы не ослышались, по последним прикидкам Vivisector: Beast Inside должна появиться в продаже уже в конце этого года. В Action Forms обещают воссоздать за это время мрачную гнетущую атмосферу острова доктора Морхеда. Готовьтесь – нас будут пугать. Не знаю, как вы, лично я с нетерпением жду эту игру. ■



Восхождение

Олег Данилов

Рассказывая в прошлом номере «Домашнего ПК» об украинских проектах, представленных на КРИ 2003, мы обещали поближе познакомить вас с одним из них – пошаговой стратегией от николаевской команды DVS. Сегодня мы с удовольствием выполняем свое обещание.

Компания DVS (Украина, Николаев)
Игры нет
Проекты Accession to the Throne («Восхождение на трон»)
Дата выхода II квартал 2004 года
Web-сайт www.dvshome.com

Практически все игровые компании, во всяком случае в пределах СНГ, созданы заядлыми геймерами. Людьми, стремящимися сделать игру в первую очередь для себя, в своем любимом жанре, исправить те огрехи, которые они встречают в других проектах, что-то переделать, что-то добавить. Собственно, история николаевской компании DVS развивалась по такому же сценарию, рассказывает директор фирмы Александр Ищенко. В определенный момент он понял, что хочет создать свою собственную Игру. А поскольку это не только интересно, но и весьма перспективно, Александр, основав в апреле 2000 года вышеназванную компанию, начал собирать команду единомышленников. Сегодня она насчитывает 7 человек. В то время ребята еще не представляли себе, насколько это сложно – создавать игры. Но огромные трудности, с которыми пришлось столкнуться команде, лишь сплотили ее и превратили молодых, начинающих специалистов в профессионалов своего дела.

В качестве первого проекта DVS выбрали пошаговую стратегию. Это было обусловлено несколькими факторами.

Во-первых, несмотря на колебания в популярности тех или иных жанров, у пошаговых стратегий всегда найдется свой круг преданных поклонников. Следовательно, риск, что игра окажется невостребованной при условии, что это качественный продукт, – достаточно низкий.

Во-вторых, большинству сотрудников DVS нравятся игры именно такого жанра. Многие из них – «пошаговики» со стажем и прекрасно представляют себе, какой должна быть хорошая пошаговая стратегия и что для этого нужно делать.

Ну, и в-третьих – в этом жанре отсутствует необходимость применения каких-либо революционных технологий, что для первого проекта весьма критично. Впрочем, здесь Александр Ищенко немного лукавит, именно в технологическом, графическом, плане их первый проект под рабочим названием Accession to the Throne («Восхождение на трон») на голову выше всех пошаговых стратегий, выпущенных на сегодняшний день. Такой внешний вид не стыдно иметь какой-нибудь RTS или action/adventure. Впрочем, мы несколько забежали вперед. Сначала стоит остановиться на сюжете игры, ведь хорошая пошаговая стратегия немыслима без захватывающей истории.

Действие Accession to the Throne происходит в процветающей империи Эдем (Рай? не слишком ли прямолинейно), раскинувшейся на трех континентах. Власть в ней на протяжении многих столетий принадлежала семье главного героя, и он – прямой наследник престола. В один далеко не прекрасный день император был предан ближайшими соратниками, открывшими ворота замка отрядам Эрика, главе враждебного клана, алчущего императорской власти. В результате коварной атаки замок был захвачен, а все его жители безжалостно уничтожены. Однако один из придворных магов успел перед смертью телепортировать героя далеко за пределы замка, что и спасло тому жизнь.

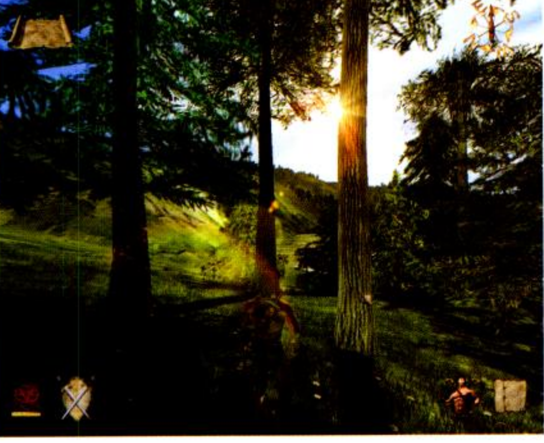
После этих событий империя была разделена на три королевства, по числу континентов. Первым, сохранившим прежнее название империи – Эдем, стал управлять Талос – главный советник и бывший друг семьи, жестокий

полководец и искусный маг, предавший своего императора. Второе досталось Нерону – в прошлом соратнику главного героя, который также оказался предателем. Третьим королевством стал править тот самый Эрик, чьи войска использовал Талос для достижения своих целей. Бывший принц попал на последний континент, раненый, без войск, без друзей и средств к существованию. Все, что у него осталось, – это железная воля и святая цель – отомстить узурпаторам и вернуть принадлежащий ему по праву трон Империи.

Именно с этого момента и начинается игра. Теперь герой – это вы, а его имя – это ваше имя. Вам предстоит путешествовать по трем континентам Эдема, сражаться с многочисленными врагами, учить магию, повышать свой авторитет, собирать армию и выполнять различные квесты.

Здесь стоит отметить, что внешне «Восхождение на трон» нисколько не напоминает плоские пошаговые стратегии, в которых юниты представлены условными фигурками, а все замки и шахты – схематичными объектами. Визуально перед нами почти action/adventure – вид от третьего лица, детализированный трехмерный пейзаж, полноразмерные деревья, дома, монстры, перемещения по миру в реальном времени. И только столкнувшись с врагами и оказавшись на трехмерной арене, понимаешь, что это все-таки turn-based strategy. Движок игры выглядит вполне достойно, а как для пошаговых игр – вообще почти революционно. Он поддерживает огромные открытые пространства (до 25 кв. км), цветное динамическое освещение, системы частиц, смену времени суток; позволяет генерировать большие лесные массивы заданной структуры, площади, плотности (до десятков тысяч деревьев), динамические тени, отражения в воде, детальные природные объекты (трава, камни, цветы, бабочки и т. д.). Сами модели персонажа и войск содержат от 400 до 4000 полигонов и выглядят вполне детально и современно.

Одна из основных особенностей Accession to the Throne – достаточная свобода действий в едином мире игры (скажем миссиям твердое нет!), хотя одновременно с этим имеется и весьма жесткая сюжетная линия. Есть ключевые замки и враги, которые необходимо захватить (или убить) для продолжения игры. Свобода же заключается в том, что игрок волен прийти к этим критическим точкам разными путями. Он может принимать помощь, когда ее предлагают, или не принимать, может выполнять квесты или не выполнять. Теоретически с самого начала игры можно направиться к главному замку в обход бродячих армий противника, но практически толку от этого будет мало – разве что славно погибнуть. Поэтому для успешного прохождения лучше придерживаться сюжетных рекомендаций.



Мир Accession to the Throne достаточно плотно заселен. Все поселки и замки в игре – это своеобразные статичные объекты, генераторы побочных квестов и источник войск, информации и заклинаний, то есть менеджмента городов, как в «Героях», здесь не предусмотрено. Тем не менее тех же поселков в игре будет 21 – по 7 на каждый континент. Квестов же планируется создать около 60, в основном это захват замков, уничтожение вражеских армий, зачистка территории, иногда миссии сопровождения и освобождения. В качестве противников и ваших солдат готовы выступить до 30 типов войск – от классических гоблинов и волков до пилигримов, гладиаторов, драконов и т. п.

Магия в игре – это классическая магия четырех природных стихий. Всего будут доступны 40 заклинаний – по 10 на каждую школу. Из них 4 – начального уровня, 3 – экспертного, 2 – мастерского и 1 – грандмастерского уровня (почти совсем как в Heroes of Might and Magic). Соответственно, в зависимости от того, какой магический ранг имеет игрок, такими заклинаниями он и может пользоваться.

У главного героя, как и у любого другого юнита в игре, есть стандартный набор параметров (атака, защита и т. п.). Плюс принц обладает такими характеристиками, как военный и магический ранги. От первого зависит, сколько войск и какого уровня может нанимать игрок, от второго – какие заклинания он может изучать и сколько раз за сражение способен применить их. В зависимости от профиля героя (воин или маг) эти ранги при получении опыта растут в разных пропорциях. Кроме того, у каждого юнита есть дополнительные характеристики, сочетание которых чем-то напоминает детскую игру «камень-ножницы-бумага». В результате одни войска (при равных базовых параметрах) значительно эффективнее против других, другие – против третьих, третьи – против первых и т. д. Кроме того, у многих юнитов есть специальные характеристики типа иммунитета к определенным видам магии, возможность самостоятельно применять некоторые заклинания и др.

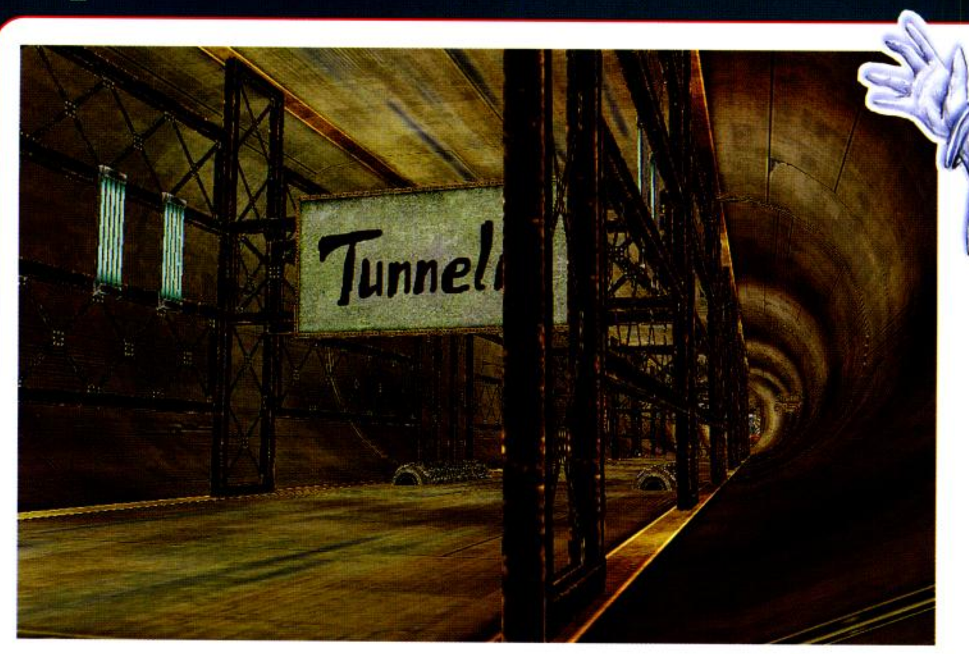
А вот магических артефактов и различных побрякушек, которые можно навесить на героя a la Heroes of Might and Magic, в игру вводить не планируется – только некоторые сюжетные предметы – без них нельзя будет справиться с ключевыми врагами.

В боях, которые происходят на своеобразной арене, отделяемой от остального мира некой магической аурой, «Восхождение на трон» – классическая пошаговая стратегия. С поочередным ходом, различной скоростью атаки войск, героем, лично присутствующим на поле боя, применением магии. Естественно, все это в полном 3D. В боях же смогут принимать участие до 10 отрядов от каждой из сражающихся сторон. А в самом отряде может быть до 16 бойцов (максимальное количество зависит от степени «элитности» войска).

По оценкам Александра Ищенко, на сегодня примерно половина работ по проекту выполнена. А закончить «Восхождение на трон» в DVS планируют во втором квартале 2004 года, то есть ровно через год. Издатель игры еще не определен, хотя после КРИ 2003 кое-какие подвижки в этом плане произошли.

Что ж, будем ждать новостей о судьбе этого проекта, уж очень заманчиво выглядит все услышанное и увиденное нами. ■





Грезы продолжаются?

Олег Данилов

Еще не успела высохнуть краска на дисках ролевой стратегии «Смертельные Грезы» («Домашний ПК», № 5, 2003), как нам стало известно, что донецкая компания Boolat анонсировала два новых проекта. Естественно, мы тут же обратились за разъяснениями к самим создателям. Итак, встречайте новые «булатные» игры.

Компания Boolat (Украина, Донецк)
Игра «Смертельные Грезы: Круг Судьбы»
Проекты Langsters; Northern Worlds: Ansuz an Raido
Даты выхода лето 2003; не определена
Web-сайт www.boolatgames.com

Со времени нашего последнего рассказа о Boolat («Домашний ПК», № 3, 2002) в компании произошли серьезные перемены. В ее состав влились две независимые команды разработчиков, а общее число сотрудников достигло 20 человек. Благодаря этому сейчас Boolat может позволить себе заниматься сразу несколькими перспективными проектами. О двух из них у нас есть исчерпывающие сведения, которыми мы рады с вами поделиться.

Первая игра, под рабочим названием Langsters, относится, как ни странно, к жанру аркадных гонок с оружием. После ролевой стратегии «Смертельные Грезы» это, конечно, немного неожиданно, но факт остается фактом – Boolat делает гонки. Точнее, уже почти сделала. Работы над игрой начались в феврале, и к концу лета авторы надеются представить на наш суд готовый продукт, хотя с издателем для Langsters пока что ясности нет. Итак, что же необычного, отличающего его от других подобных игр, в этом проекте?

Заезды в Langsters проходят... в трубах. Кто сказал Ballistics? По сути – верно, но в частностях новый проект Boolat другой. Оружие кардинальным образом изменяет стратегию гонок в трубах. Учитывая, что пространство здесь весьма ограничено и увернуться нельзя, ракетный залп или связка мин, оставленная за машиной, могут доставить серьезные проблемы соперникам. Как водится, на гоночных трассах планируется умело расставить различные препятствия, автоматические двери, ускорители, замедлители, разбросать многочисленные бонусы как положительного, так и отрицательного характера. Конечно же, по канонам жанра будет и обязательный гараж/магазин с возможностью апгрейда оружия, двигателя, брони, бортового компьютера, ускорителя и пр. В итоге, каждый, руководствуясь своей фантазией и стилем игры, способен создать из базовой модели авто нечто в милитаристическом или гоночном стиле или же сконструировать универсальную машину. Разумеется, в пределах грузоподъемности шасси и своих финансовых ресурсов.

Собственно, в игре планируется проведение четырех различных чемпионатов на 36 уникальных картах в стилистике hi-tech, post-nuclear, mining и organic. Основное мерило успеха – деньги, которые могут выдаваться как за победу по времени, так и за уничтожение врагов или выполнение дополнительных заданий. Выигранные суммы необходимы не только для апгрейда болидов, но и для открытия новых трасс. Здесь надо заметить, что участие в соревновании не обязательно должно быть линейным, – вы можете выбрать любую гонку, за которую в состоянии заплатить вступительный взнос.

В многопользовательском режиме Boolat намерена реализовать ряд новых оригинальных режимов, таких как: «Гонка на выживание» (Last man driving), «Лиса и гончие» (Fox and hounds), «Двухкомандная игра» (Divided glory).

В графическом плане проект выглядит неплохо, да и движок поддерживает все совре-

менные 3D-эффекты. Вот только применять их в туннелях особо негде, хотя Алексей Алексеев, директор Boolat, иного мнения и обещает нам красочные взрывы, дым и прочие прелести. В любом случае, судить о динамичной гоночной игре по скриншотам нельзя. Та же Ballistics на статичных картинках и «в живую» выглядела совершенно по-разному.

Что ж, надеемся уже в конце лета взглянуть на новое творение Boolat и оценить, удалось ли донецким умельцам «побить» HoveRace – динамичную и красочную гонку с оружием от GSC Game World.

Второй проект Boolat, о котором нам поведал его гейм-дизайнер Алексей Савченко, – это 3D-RPG под рабочим названием Northern Worlds: Ansuz an Raido («Исотал: Наследие Льдов»). Сэтинг, в котором происходят действия игры, – суровый мир скандинавской мифологии, именно такова была задумка авторов, затем проект чуть разросся.

Северный мир, Исотал, созданный когда-то Асами, жесток к своим обитателям и все еще до конца не исследован. Он населен людьми, карлами, альвами, варварскими племенами полукровок людей и Подземного племени, йотунами и остатками расы Магов.

Главный персонаж игры, Водан, сын тана одного из свободных городов Северного мира – Седригара, совсем не похож на стандартных «Главных Героев RPG». Он не «искатель приключений», не «вдруг почувствовавший в себе силы могучий колдун» и не «борец за честь и справедливость». Его город не «разрушают злобные гоблины», Водан не стремится найти «могучий артефакт» и «спасти кого-то». Нет. Началом его приключений станут обычные человеческие чувства и поступки, которые приведут к необычным результатам.

Более того, главный герой не может быть в полной мере назван главным, потому что без тех, с кем свяжет его сюжет игры, Водану не удастся пройти и десятой части пути. В Northern Worlds представлено 14 основных персонажей, 7 из которых положительные и 7 – отрицательные. Каждый из них – яркая индивидуальность, харизматичен, имеет свои взгляды на жизнь и собственную трактовку событий.

Игровой процесс в Northern Worlds будет состоять из исследования мира – бесед, получения квестов, прогулок по локациям (перемещения по ним выполнены на манер Final Fantasy) и т. д., – которое разворачивается в реальном времени от третьего лица, и собственно битв. Сражения же проходят в continuous turn-based-режиме и чем-то напоминают привычные нам по jRPG баталии. Так, бои планируются командными, с применением комбинации уникальных способностей членов партии на фоне ряда ограничений на действия лидера группы и его помощников. Несколько сумбурно, но принцип, я думаю, понятен. В качестве противников выступят около 80 монстров, порожденных фантазией древних скандинавов, и, по заверению авторов, стандартных среди них почти нет.

Сюжет игры линеен. По сути, она представляет собой интерактивную историю, книгу, если хотите, и выбрать различные стили поведения вам не дадут. Тем не менее, большое количество побочных заданий позволит проявить ваши эгоистические или альтруистические наклонности. В данных квестах важную роль будет играть персонаж, который в текущий момент является лидером партии, ведь герои очень четко делятся на плохих и хороших. Дополнительные квесты – это задания, приносящие опыт, деньги и бонусы, своеобразные подглавы чужих жизней и сюжетные линии со своим собственным развитием. Кроме всего прочего, они дают игроку ценную информацию, позволяющую найти ответы на определенные вопросы, без которых прохождение игры оставит чувство чего-то незавершенного.

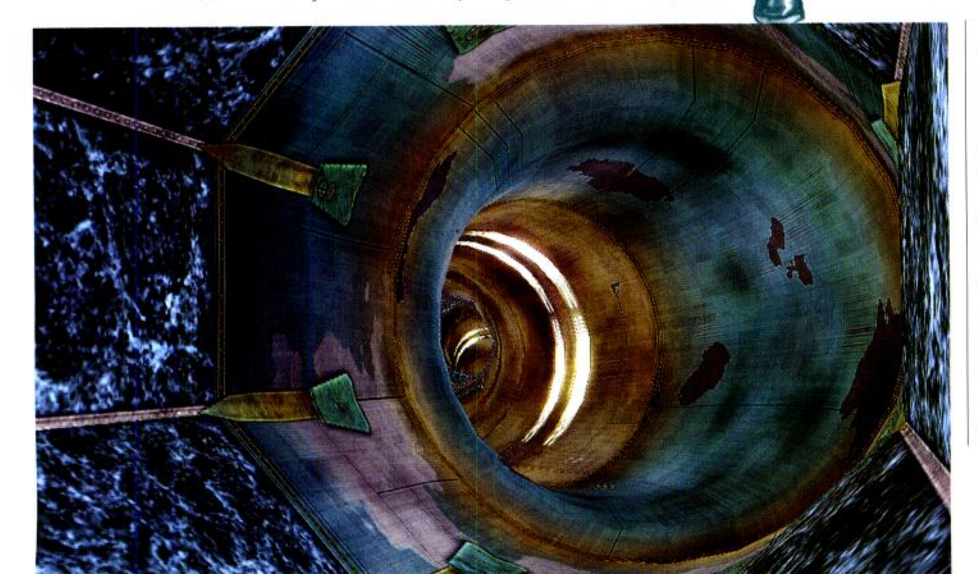
В ролевой системе Northern Worlds разработчики обещают преподнести нам некоторые сюрпризы. Хотя, с одной стороны, это почти стандартная level-based, авторы заверяют, что в бездумную «прокачку» персонажей (манчкинство) игра не скатится, да и развить многогранного мастера на все руки, воина-мага-клерика, мы не сможем. У каждого героя имеется четыре типа параметров: основные (стандартные сила, ловкость, магия и т. д.); совместимость с магией; переменные характеристики, влияющие на активные действия; и уникальные, такие как Ас-покровитель, например. Между уровнями персонажи, кроме того, получат временные классы, дающие те или иные преимущества, впрочем, класс можно и закрепить за героем навсегда.

В магической системе планируется древо из ста рунных заклинаний, разделенных на четыре школы – Магия Первой Стихии, Магия Второй Стихии, Магия Поиска и Магия Чистых Сил. К тому же будет еще 20 заклинаний, связанных с четырьмя могущественными рунами (получить их можно, выполнив специальные квесты), и еще 30 – так называемые Интуитивные заклятия.

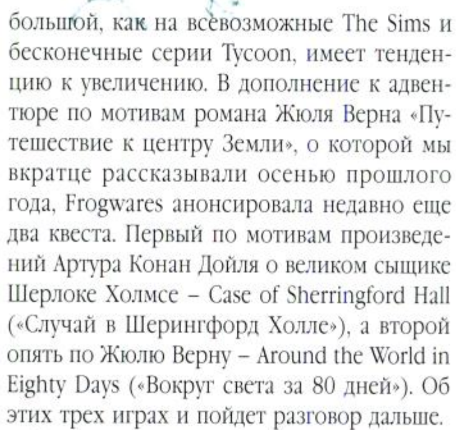
Каждый из путей развития общедоступной магии четырех школ подразумевает овладение заклятиями посредством приобретения специфического опыта в битвах (Очки Откровения). После изучения всех заклинаний одного уровня рун вам предоставляется доступ ко второму уровню рун и т. д. Во время игры одним персонажем не удастся выучить все заклинания, так как ветви древа магии в чем-то взаимоисключают друг друга.

Northern Worlds на текущий момент находится еще на очень ранней стадии разработки, и хотя уже частично готовы и собственный engine, и редактор уровней, и некоторая часть объектов, судить о внешнем виде игры пока что нельзя. Впрочем, по утверждению донетчан, графика оптимизируется под ПК среднего уровня, так что особых откровений, как нам кажется, ожидать не стоит. Правда, в хороших RPG графика – это только фон. А вот музыкальному сопровождению авторы намерены уделить особое внимание. По их словам, музыка будет подчеркивать настроение и выделять сюжетные повороты, завораживать и обманывать, уводить в даль и открывать глаза на истину. В планах также несколько песен. Внутренняя демо-версия Northern Worlds должна появиться в конце лета, а дата релиза проекта пока что не объявлена.

Если вы думаете, что это и есть все игры, создаваемые в недрах Boolat, то глубоко ошибаетесь. Редакция располагает сведениями, что сейчас в компании ведутся подготовительные работы по воплощению в жизнь еще одного проекта. Предположительно, речь идет о «Смертельных Грезах 2». И по некоторым секретным данным, имеющимся у нас, – это самый амбициозный проект Boolat.







Квестостроители

Олег Данилов

Директор франко-украинской игровой студии Frogwares Ваель Амр уже давно звал нас в гости – посмотреть на новые проекты, создаваемые в недрах компании, обменяться мнениями о развитии индустрии. Наконец-то у нас выдалась свободная минутка, и мы заглянули в офис Frogwares. Отчет о посещении читайте ниже.

Компания Frogwares (Украина, Киев – Франция)
Игра The Mystery of the Mummy («Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток»)
Проекты A Journey to the Center of the Earth; Case of Sherringford Hall; Around the World in Eighty Days
Даты выхода III квартал 2003 г., I квартал 2004 г., III квартал 2004 г.
Web-сайт www.frogwares.com.ua

Первая большая игра Frogwares – адвентюра The Mystery of the Mummy, изданная компанией Wanadoo в Европе в конце 2002 г. (см. «Домашний ПК», № 12, 2002), – уже локализована Nival Interactive и выпущена недавно в СНГ фирмой «1С» под названием «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток».

Надо сказать, что в последнее время благодаря феноменальному успеху Syberia (кстати, готовится сиквел этой игры – Syberia 2) интерес к адвентюрам, которым уже пятый год все в один голос прогнозируют скорую смерть, значительно возрос. На этом фоне уровень продаж The Mystery of the Mummy вполне удовлетворяет руководство Frogwares. Именно поэтому компания решила «заморозить» свой стратегический проект Delenda (см. «Домашний ПК», № 11, 2002) и сконцентрировать внимание на квестах, благо, разработок в этом жанре сейчас немного, а спрос, хотя и не такой большой, как на всевозможные The Sims и бесконечные серии Tycoon, имеет тенденцию к увеличению. В дополнение к адвентюре по мотивам романа Жюля Верна «Путешествие к центру Земли», о которой мы вкратце рассказывали осенью прошлого года, Frogwares анонсировала недавно еще два квеста. Первый по мотивам произведений Артура Конан Дойля о великом сыщике Шерлоке Холмсе – Case of Sherringford Hall («Случай в Шерингфорд Холле»), а второй опять по Жюлю Верну – Around the World in Eighty Days («Вокруг света за 80 дней»). Об этих трех играх и пойдет разговор дальше.

Напомню, что в «Путешествии к центру Земли» вам придется выступить в роли девушки-фотографа Арианы, которая волей случая попала в таинственный подземный мир. От книги Жюля Верна здесь осталась только общая идея, ведь это больше научно-популярное произведение, чем авантюрный роман, разгуляться квестостроителям там негде.

В отличие от The Mystery of the Mummy со старым лицензированным движком Phoenix VR от компании 4x Technologies, для новой игры разработан собственный engine. Во время нашего предыдущего посещения Frogwares движок, на котором будут создаваться и все последующие квесты компании, к сожалению, находился в разобранном состоянии. Теперь же мы воочию смогли убедиться, что утверждения разработчиков о графике уровня Syberia – не преувеличение. Выглядит «Путешествие» весьма неплохо. Загадочные, а временами и просто безумные рендеренные пейзажи подземного мира, из-за обилия странной машинерии временами напоминающие Myst; колоритные 3D-персонажи, огромные и маленькие динозавры, мамонты (и здесь мамонты!); достаточно большие локации с несколькими фиксированными камерами; интересное сочетание технологий конца XIX столетия с рудиментами века каменного (чем не steam-punk?) – все это заслуживает, по крайней мере,





вердикта «очень хорошо». Мы надеемся, что к моменту выхода игры движок будет еще доработан, особенно в части анимации действующих лиц, в том числе и самой Арианы, и мы поменяем свою оценку на «великолепно».

Всего в адвентюре планируется около 30 крупных локаций, более 50 персонажей (с ними можно будет пообщаться) и порядка 200 (!) квестовых предметов. При этом создатели обещают, что задачки, которые предстоит решать Ариане под вашим руководством, не покажутся слишком сложными, хотя временами придется и попотеть, особенно, наверное, с комбинациями предметов. Впрочем, так ненавидимые поклонниками квестов задачи на время типа пресловутых скорпионов из The Mystery of the Mummy в новой игре не будет. Хотя музыкальный квест, весьма трудный, например, для меня, в ней планируется. Что делать – законы жанра строги. Основная задача Арианы вначале – выбраться из подземного мира и сделать сногсшибательный фоторепортаж о своем путешествии, но, знакомясь с «жителями подземелья», она начинает сочувствовать им и помогает решать их собственные проблемы. Как и в The Mystery of the Mummy, в «Путешествии» будет изрядное количество рендеренных видеороликов, причем их, похоже, станет еще больше.

Игра создается по строгому графику и весьма впечатляющими темпами. Уже в начале осени A Journey to the Center of the Earth должна быть издана во Франции компанией MicroApp. О планах и сроках ее выпуска в других странах, и СНГ в частности, пока что ничего не известно.

Вторая адвентюра, к непосредственной разработке которой Frogwares приступит в ближайшее время, – Case of Sherringford Hall. Эта история о Шерлоке Холмсе, как и The Mystery of the Mummy, не имеет литературного аналога в творчестве Конан Дойля, сюжет – опять-таки дело рук Frogwares. Итак...

В мае 1897 г. Холмс и Ватсон попадают на прием, организованный в Шерингфорд Холле строительным магнатом, сэром Мэлвином Бромсби. В 23.00, когда почти все гости собрались возле бара, где сэр Мэлвин готовился произнести приветственную речь, происходит убийство. Хозяин дома с окровавленной грудью падает на пол, к нему бросается его дочь Лавиния... Произошло чисто английское убийство. Кто-то из гостей виновен в смерти сэра Мэлвина. Холмс решает, не дожидаясь полиции, приступить к расследованию.

В Case of Sherringford Hall нам предстоит попеременно играть как за Шерлока Холмса, так и за его верного спутника доктора Ватсона. Причем создатели обещают нам досконально смоделировать не только около 20 помещений Шерингфорд Холла, но и комнаты знаменитого особняка миссис Хадсон на Бейкер Стрит, 221б. В игровом плане новые приключения знаменитого сыщика станут не классической puzzle-games, а своеобразным виртуальным расследованием. С поиском улик, документов, детальным изучением доказательств, проверкой алиби и т. д. Хотя некоторое количество головоломок останется. Впрочем, их уровень не должен быть очень высок.



Пока что из всех изобразительных материалов к игре имеются только весьма симпатичные скетчи главных персонажей «Случая в Шерингфорд Холле», по которым, между прочим, заметно, что Холмс и Ватсон стали намного ближе к героям Ливанова и Соломина, чем в The Mystery of the Mummy. Впрочем, как уже говорилось, новинка будет основываться на том же движке, что и «Путешествие к центру Земли», так что за внешний вид адвентюры можно не волноваться. Проект стартует в конце мая, а его разработка продлится около 10 месяцев.

Третий квест от Frogwares, который пока находится в стадии pre-production, т. е. определения концепции игры, ее гейм-дизайна, – «Вокруг света за 80 дней». Надо сказать, что этот сюжет Жюля Верна, как никакой другой, подходит для выпуска отличного квеста. Правда, есть несколько «но». Как передать безумную гонку со временем, затеянную Филеасом Фогом? При том, что любители адвентюр терпеть не могут аркадные элементы в играх. Как смоделировать десяток больших городов, через которые проходил маршрут знаменитого путешествия, так, чтобы мы не почувствовали себя в маленьких локациях, как в клетке? И т. д. и т. п. Вопросов на сегодня больше, чем ответов. Опять-таки, все материалы об этой игре ограничиваются пятеркой скетчей основных героев. Впрочем, до осени этого года, когда начнется разработка Around the World in Eighty Days, у Frogwares еще есть время подумать.

Что ж, The Mystery of the Mummy был, несмотря на некоторые огрехи, весьма приличным квестом. Если новые проекты Frogwares выйдут на более высокую ступеньку качества, то все только выиграют. А учитывая благодатнейший литературный материал, лежащий в их основе, и современный графический движок, это вполне возможно. Неужели Frogwares собирается поднять выпавший из рук Cryo, которая в лучшие времена выпускала три-четыре адвентюры в год, флаг лидера квестостроения? Как знать... ■

Кто тут в Люки Скайуокеры крайний? Никого? Так я первым буду!

А помнишь, родная, огни космодрома вдали?
Двенадцать пятнадцать согласно приказа
Рвануло огнем, уходили с красотки Земли.
На Марс уходила первая рота спецназа...
Спецназ. Манго-манго

Игорь Комаров

Космос... Вселенная... Бесконечная пустота, звезды, сияющие серебряными иглами в ночном небе, – все то, что издревле притягивало человечество своей необъяснимостью и загадочностью.

Трудно обойти такое огромное поле для деятельности. Уже столетия поэты и писатели используют в своих произведениях темы бесконечности и космического пространства. Лет 40 назад к этой братии присоединились доблестные кинематографисты, а когда появились персональные компьютеры, почувствовать себя рядовым героем космических баталий смог буквально каждый. Примечательно, что человечество воевало везде, где только могло. Пока что космос этой участи избежал. Но данный факт не остановил ни писателей, ни киношников, ни разработчиков компьютерных игр. Внимание, встречайте новинку в жанре космосимуляторов – HomePlanet!!! Далекая галактика, Конфедерация, война, кланы, нейростимуляторы... Смешались в кучу кони, люди!

Итак, вы солдат клана Тройден. В безумие местной политики и патриотическую подоплеку войны вам лучше не вникать. Достаточно того, что есть хорошие парни (вы и ваши соклановцы) и плохие (все остальные).

Игра представляет собой довольно стандартный набор из 20 заданий, каждое из которых разделено на несколько этапов. Фактически этап – это отдельная миссия. Сам сюжет, хоть и заковырист – имеет предысторию, а местами вообще вызывает скупую мужскую слезу – но до ужаса прямолинеен. Задания достаточно однообразны – убей всех плохих парней и вернись живым. Правда, иногда встречаются и самородки, требующие активной мозговой деятельности. По части тактических решений космического боя игроку предоставляются довольно широкие возможности: истребители врагов стреляют метко, неплохо вертятся и имеют вредную привычку пускать ракеты в самый неподходящий момент. Так что есть где развернуться. Любители всевозможных авиасимуляторов также порадуются – оружие действует правдоподобно и довольно логично.



...НЕ ПЫТАЙСЯ СОГНУТЬ ЛОЖКУ, ЛОЖКИ НЕТ!!! «МАТРИЦА»

Отдельно хочется сказать о внешнем виде игры – видна качественная работа дизайнеров, художников и программистов. Графический движок HomePlanet довольно быстрый и мощный. Несмотря на то что текстуры местами кажутся нарисованными от руки на грязной бумаге, их детализированность и продуманность впечатляют – поверхность кораблей не выглядит плоской стеной с кучей лампочек и рюшечек, на ней видны толстые листы брони, лючки, рельефно выступающие над обшивкой, щели и прочие детали, придающие кораблям действительно живой и объемный вид. Очень красивый внешний мир – туманности, звезды, солнца и планеты – все очень симпатичное и детальное. Хорошо прорисованы астероиды, правда, они довольно большие и почему-то неподвижные, но такое в общем-то тоже возможно. К крупному астероиду можно даже подлететь и полюбоваться на текстуру, украшающую поверхность. А вот достичь поверхности планет или солн-

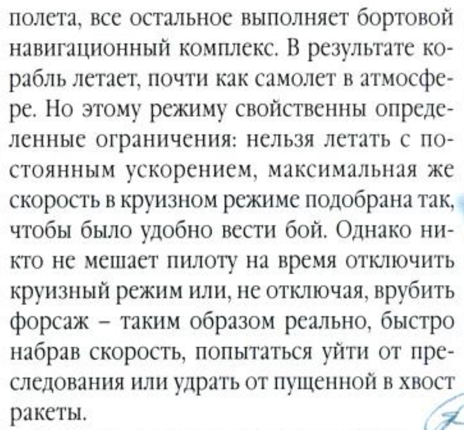
ца не стоит даже пытаться. Ложки действительно нет.

В полете для облегчения восприятия направления игрок может включить указатели движения – пролетающие мимо искры, с помощью которых упрощается ориентирование в пространстве. Хочется сказать несколько слов о кокпите. Привычная многим любителям всевозможных симуляторов виртуальная кабина с приборной панелью, фонарем/иллюминатором и органами управления напрочь отсутствует. Разработчик объясняет это тем, что пилот управляет кораблем с помощью нейроимплантанта и фактически его «Я» сливается с машиной, что, конечно, довольно удобно, но для некоторых может показаться непривычным. В целом, информации, выводимой на экран, вполне достаточно, но не всем понравится форма ее вывода – полупрозрачные дисплеи, надписи на которых плохо читаются, если под изображением находится какая-нибудь яркая звезда или планета. К тому же не хватает нескольких важных элементов, например информации о состоянии системы маскировки (не ясно, включена она или нет). Кроме того, индикаторы скорости корабля слишком мелкие и трудно интерпретируемые. Правда, разработчики уверяют, что в следующем патче этот недостаток, как и многие другие, будут устранены.

...ЗАТО ЕСТЬ НЬЮТОН

В HomePlanet, по уверениям разработчиков, присутствует совершенно «честная» физическая модель мира – ньютоновская. И действительно, корабли имеют инерцию и летают по законам физики. Но в игре отсутствует такая важная составляющая ньютоновской физики, как гравитация близлежащих планет, солнц и крупных астероидов, поэтому можно не бояться упасть на планету, слишком резко затормозив и погасив скорость.

Корабли имеют практически неограниченный запас свободного хода. Игрок применяет для управления машиной два режима – круизный и инерционный. В круизном пилот задает желаемое направление и скорость полета, все остальное выполняет бортовой навигационный комплекс. В результате корабль летает, почти как самолет в атмосфере. Но этому режиму свойственны определенные ограничения: нельзя летать с постоянным ускорением, максимальная же скорость в круизном режиме подобрана так, чтобы было удобно вести бой. Однако никто не мешает пилоту на время отключить круизный режим или, не отключая, врубить форсаж – таким образом реально, быстро набрав скорость, попытаться уйти от преследования или удрать от пущенной в хвост ракеты.



Инерционный режим отдает все управление на волю игрока – можно разогнаться в определенном направлении, после чего, убрав тягу и развернувшись, расстреливать севших на хвост врагов. Имея в арсенале такие богатые возможности, игрок волен сам решать, какую тактику применять в бою.

ТРАДИЦИОННЫЙ ДЕГОТЬ

Очень огорчило звуковое оформление игры. После душевных переговоров пилотов и диспечеров в «Шторм: Солдаты Неба» звук в HomePlanet просто удручает. Нет, музыка подобрана отлично, звуки двигателей, пушек, попадания по щиту и корпусу – все симпатично и приятно. Но вот группу актеров, озвучивающих персонажей, надо расстрелять из TC-5E-KINETIC!!! Конечно, в пиковых моментах боя люди произносят действительно пламенные речи, но когда какой-то безликий инструктор объясняет мне, как надо использовать ракеты, и при этом говорит, как Левитан, объявляющий о разгроме немецко-фашистских захватчиков под Москвой, – это раздражает.



В любой программе есть ошибки или, как мы их привыкли называть, глюки. HomePlanet, увы, не стал исключением. В оригинальной версии игры присутствует несколько принципиальных ошибок, которые не дают пройти игру. Например, в миссии 6 в одной из фаз игрока ожидает неприятный сюрприз – постоянно мигающая надпись «нейроконтроль» и невозможность взять на себя управление. К чести разработчиков стоит сказать, что они довольно оперативно реагируют на подобные рапорты пользователей, и на сегодня есть уже два патча – официальный версии 1.01 и неофициальный 1.02. А вскорости должен выйти третий. Патчи небольшие, так что у пользователей есть реальный шанс получить достаточно отлаженную и приятную игру.

А КОМПОТ?

Судя по заявлениям разработчиков, вполне возможно, что мы получим либо продолжение HomePlanet, либо еще один патч, в котором наконец-то будет долгожданная сетевая игра.

Таким образом, можно смело рекомендовать любителям космических боев игру. Особенно тем, кому нравятся хардкорные симуляторы и слово «реализм» для них не пустой звук. ■



HOMEPLANET		
Жанр боевой космический симулятор	**Графика** ★★★★★	**ЗА** Динамичность; физика и продуманность мира; хорошая графика
Разработчик Revolt Games	**Звук** ★★★☆☆	**ПРОТИВ** Отсутствие сетевой игры; нет динамичной кампании; мир игры ограничен рамками миссий
Издатель «Руссобит-М»	**Играбельность** ★★★★☆	**ВЕРДИКТ** Отличная игра, способная при некоторой доработке напильником переплюнуть такие хиты прошлого, как X-wing, TIE-fighter и т. п.
Web-сайт www.homeplanet.revoltgames.com	**НАША ОЦЕНКА** ★★★★☆	

Туман

Олег Данилов

Год 1996-й. Священная Римская Республика, которой управляют Церковь и Инквизиция, осталась последним островком порядка в мире хаоса, воцарившегося на Земле. Загадочный Туман, смертоносная для людей субстанция, порождающая кошмарных монстров, поглотил все страны бывшей Европы и остановился на границах Республики, сдерживаемый звоном литургических колоколов. Надолго ли?

Странный мир Mistmare, созданный фантазией Arxel Tribe, затягивает буквально с первой минуты. Мир, где не было индустриальной революции, мир постоянной борьбы и строгих церковных законов, мир Инквизиции и литургической магии – застывшее в безвременье средневековье. Серые, выцветшие под частыми дождями дома и церкви в романском стиле; сумрачные храмы, в которых нет ни одного изображения Бога; изменчивое небо туманных арен; тихие забитые граждане Республики, бесцельно слоняющиеся по улицам; мерцающий и струящийся Туман; характерные, пропитанные духом Церкви тексты. Пожалуй, это самый атмосферный мир из виденных нами в компьютерных играх за последнее время, все здесь выдержано в одном стиле и очень достоверно.

Вам предстоит на время игры сжиться с образом молодого инквизитора Исидора. История его появления в Республике весьма загадочна: младенец Исидор – единственный, кто выжил в поглощенном Туманом лагере восставших против Церкви крестьян. Его воспитали монахи, и юноша, хорошо проявивший себя во время обучения, стал инквизитором. Надо сказать, что Инквизиция в Священной Римской Республике – не тот зловещий «орден», который мы помним по нашей истории. Скорее, Инквизиция в Mistmare – это полиция и секретная служба Церкви в одном лице. Внутренние расследования, разведка, спецоперации – вот ее конек. Начинается игра с достаточно простого задания по изъятию еретической книги, за ним следует расследование кражи артефакта из Института Литургической Магии, в чем замешан один из иерархов Церкви. Потом происходит убийство, и Исидор отправляется за преступником, состоящим в загадочном ордене Сборщиков, прямо в Туман. Первым из людей за последние 600 лет.



Вообще, сюжет игры, как и предыстория, – это самое лучшее, что есть в Mistmare. Разрозненные сведения, получаемые Исидором из разных источников, всегда неполные, так что стимул узнать новые подробности о происходящих вокруг вас событиях и истории появления Тумана есть всегда. Не буду портить вам удовольствие.

Если вы уже заинтересовались этой ролевой игрой и спешите окунуться в Mistmare, мой совет – не торопитесь. Я настоятельно рекомендую вначале тщательным образом проштудировать мануал. Ведь ролевая система игры не так уж проста. Я сам в первый момент был поражен неизвестными терминами и понятиями: все эти фокусы, сходства, предпочтения, аспекты, гармоники и крики – ужас. Почти ничего знакомого, кроме базовых характеристик. Чего стоят только восемь школ магии с тремя фокусами каждая: разрушение, очищение, порча, превосходство, подражание, распад, небесная и сумеречная магии. Каково?! Причем каждое заклинание может иметь разные эффекты в зависимости от уровня ваших познаний в данной школе. А восемь стилей рукопашного боя: military, ranger, arabic, highlander, shepherd, viking, kung fu и evil. Тоже







неплохо! А еще десять умений, да собственные характеристики всех предметов и оружия, влияющие на ваши фокусы и сходства, а еще ловля монстров в специальные кристаллы и последующий вызов их во время боя. Одним словом – читайте мануал, благо он есть в pdf-виде как на диске с игрой, так и на сайте разработчиков. По моему мнению, ролевая система Mistmare – одна из самых сложных в компьютерных RPG.

Но к тому же она и одна из самых гибких. Вы можете комбинировать магические и боевые способности своего персонажа в каких угодно пропорциях. Воин, едва знакомый с магией, или боевой маг, чистый волшебник или вор с замашками summoner'а. Возможно все. Если боевые и магические параметры растут по мере их применения, то поднять основные характеристики, изменить фокусы и усовершенствовать способности можно и путем медитаций в храмах, молитв, тяжелой физической работы (например, в кузнице), упражнений с механическим воином, чтением книг и использованием специальных талисманов. И здесь вы не ограничены почти ничем. Все типы «тренировок» настолько органично вплетены в мир игр, что диву даешься.

Казалось бы, при таких данных быть Mistmare лучшей ролевой игрой всех времен и народов. Ан нет – оценки весьма посредственны. Виной тому два нововведения, включенных в игру Arxel Tribe. Первое из них – остановка времени. События игры привязаны к определенным временным рамкам и скриптам, по достижении которых все ваши действия блокируются, пока вы не выполните сюжетную миссию, не встретитесь с нужным персонажем или не прибудете в требуемое место. Учитывая, что скрипт может сработать где-то в другом месте города, вы имеете возможность провести довольно много времени, вообще не понимая, что происходит и как надо действовать. Любой запрет и насилие со стороны авторов в ролевых играх вызывают только раздражение игроков – Mistmare не исключение.

Второй «подарок» разработчиков – возможность динамического снижения уровня сложности игры. Ваш персонаж бессмертен – в любой момент он может возродиться в ближайшем храме совершенно без ущерба для своих характеристик. Arxel Tribe показалось, что этого мало, и нам дали возможность возродиться прямо на поле боя, одновременно с этим существенно понизив уровень противников. Все, приехали. Не прилагая никаких усилий, вы можете победить самые мощные порождения Тумана после нескольких смертей. Подобный ход с включением «легкого режима» в свое время «убил» для меня «Проклятые Земли», он же «похоронил» Mistmare.

Дело в том, что любая ролевая игра подразумевает преодоление трудностей, только они придают победе изумительный опьяняющий вкус. Уберите препятствия – и вы уничтожите ролевую игру, что, собственно, и сделала Arxel Tribe. Добавьте в список недостатков весьма неторопливый геймплей и вялые бои и... все, об игре можно забыть. Да, отличный сюжет и великолепный мир затягивают, но с таким геймплеем это, скорее, интерактивная книга, чем ролевая игра.

Жаль, честное слово, жаль.

Аминь. ■

MISTMARE
Жанр ролевая игра
Разработчик-издатель Arxel Tribe
Web-сайт mistmare.arxeltribe.com



ЗА Оригинальный мир; интересный сюжет; атмосферность; гибкая ролевая система

ПРОТИВ Вялый геймплей; блокировка времени; динамическое понижение сложности игры; общая прямолинейность

ВЕРДИКТ Просто обидно... великолепная идея уничтожена несколькими странными нововведениями

Два раза в то же море

Олег Данилов

Философы безбожно врут. В одну и ту же реку можно войти дважды. Было бы желание. Это наглядно доказывает новая стратегия от немецкой компании Ascaron – Port Royale, возвращающая нас на 16 лет назад – в 1987 год.

Pirates! Сида Мейера – культ. Даже не спорьте. Все пиратские игры, сделанные после нее, не более чем клоны, весь вопрос в том, насколько это хорошие клоны. Так вот, Port Royale, которая объединяет идеи двух игр, тех самых Pirates! и замечательной Patrician II (см. «Домашний ПК», № 12, 2001), клон, безусловно, хороший, а временами и просто отличный. Оригинального в нем, конечно, кот наплакал, но не в том суть. Главное, что эта игра о парусном флоте и Карибах. Остальное – шелуха.

От Patrician II новый проект Ascaron (присмотритесь к этой компании повнимательней, у них в загашниках еще очень интересная action/RPG Sacred) позаимствовал экономическую модель и основные принципы геймплея. Так же, как в «Патрициях», вам необходимо заниматься куплей-продажей в шестидесяти (даже больше, чем в Pirates!) городах Карибского бассейна, налаживать собственное многоуровневое производство (это когда одни мануфактуры выпускают сырье для других), водить караваны тяжелогруженых флейтов под охраной пары-тройки галеонов, завоевывать любовь и уважение граждан «своих» поселений, проводя фестивали и делая пожертвования, брать и давать кредиты. Перед нами банальная экономическая стратегия? Не угадали.

Благодаря продуманному интерфейсу управления всю экономическую возню можно переложить на широкие плечи компьютера.



Настройте маршруты передвижения транспортов и объемы продаж/покупок в каждом из портов, отрегулируйте работу складов и можете забыть об экономике – ваш счет будет пополняться автоматически. Настало время поднимать черный флаг...

На самом деле не совсем черный, так как грабить страну, которая дает приют вашим кораблям и мануфактурам, по крайней мере, глупо. Лучше заняться каперством или охотой за головами. Приобрели лицензию на пиратство – и топите врагов короны в свое удовольствие. Государств, как и прежде, – четыре, море большое, торговцы так и снуют, война не прекращается ни на секунду – короче, удача любит смелых. Можно, конечно же, поручить ведение морского боя компьютеру, трусливо нажав на клавишу *Auto*. Но мы не из таких.

Изрешетить вражеский линкор шрапнелью, снести ему паруса и после этого кинуть на абордаж своих отборных головорезов, наблюдая за агонией, что может быть слаще для настоящего корсара? Разве что драка больших флотов – десять на десять – проигравший теряет все. Второй вариант проведения морского боя – так сказать, полуавтоматический. Вы задаете кораблям цели и задачи, и только время от времени корректируете их, но здесь свои недостатки демонстрирует AI, слаб он еще для того, чтобы вставать у штурвала, слаб, пусть пока палубу подраит.

Надо сказать, что бой здесь, в отличие от стратегической карты, идет в 3D (ну почти в 3D). Модели корабликов в Port Royale сделаны не хуже, а может быть, даже и лучше (видны открытые орудийные порты и детали такелажа), чем в «Веке парусников II», да и сами бои очень напоминают эту игру, разве что они немного более динамичней и аркадней. Но кто сказал, что это плохо. Отнюдь!

Кроме обычных пиратских рейдов, есть еще выдаваемые губернатором (его место, кстати, предстоит занять в финале игры) сюжетные миссии, причем порой весьма оригинальные. Есть здесь и захват городов, к сожалению, недоступный без получения квеста, и срочная доставка грузов, и расширение/обустройство колоний, и прочие мужские забавы, включая... на бис, пожалуйста... спасение жены! Ну и конечно, не могла такая игра обойтись без поиска сокровищ, это святое.

Итак, что же все-таки перед нами? Возрожденные Pirates!, «Звездные Рейнджеры» в Карибах, морская Elite? Да, да и еще раз да! Port Royale получает вполне заслуженные 4... нет, 5 баллов. И не только в знак моего уважения к великой игре Сида Мейера. Port Royale хороша сама по себе.

Семь футов под килем, господа флибустьеры! ■



PORT ROYALE: GOLD, POWER AND PIRATES

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Ascaron
Издатель Tri Synergy
Web-сайт www.ascaron.com/gb/gb_portroyale/



ЗА Захватывающий, проверенный временем геймплей; полная свобода действий

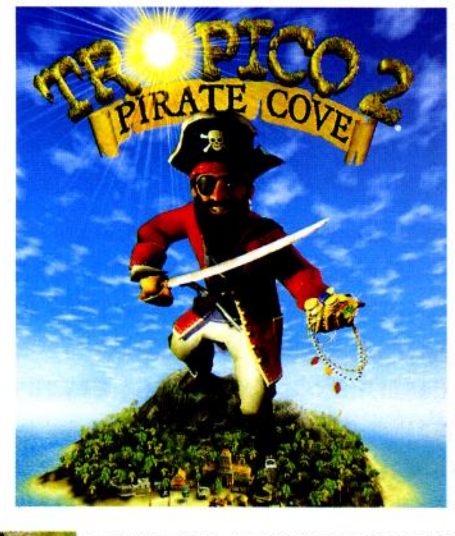
ПРОТИВ Не самая современная графика; не лучший подбор музыки

ВЕРДИКТ Sid Meier's Pirates! жил, жив и будет жить в Port Royale

Рому!

Андрей Грабельников

Единственным, пожалуй, коренным отличием второй части Tropico от первой следует считать временной отрезок, выбранный для приложения вектора дизайнерской силы. Стараниями этих кудесников Земной шар совершает приблизительно 350 оборотов вокруг Солнца в обратном направлении, и кабинет Эль Президенте, со стен которого доброжелательно взирают вожди пролетариата и пламенные революционеры, обращается в кабинет губернатора времен Вест-индской торговой компании.



Отсюда, кстати, следует вот еще что: оригинальная игра была привлекательна в первую очередь аутентичностью, со свойственным панамериканским диктаторским привкусом, тогда как эксплуатация пиратской тематики, взращенной на компосте бестселлеров Сабаттини, Делдерфилда, Стивенсона, приводит к неизбежной потере индивидуальности. Сиквел попирают всенародные архетипы – повсеместные черепа, грог рекой, золотая бижутерия у мужчин и, наконец, универсальная ножка от стула, успешно заменяющая любую конечность как венец протезирования. Вместо белого кубинского рома в бокале плещется, простите, «Живчик». Это не Tropico.

Все остальное на месте. Игровые маховики вертятся в узнаваемом темпе, интерфейс и движок сменили окрас. Еще одна традиционная черта – из колонок льется достойный издания отдельным диском саундтрек, один из номинантов на «Лучшую музыку года», теперь уже в исполнении Latin Music Specialists. Приемы старого доброго тропико нумеро уно ничуть не устарели и способны продержать за монитором севшего взглянуть на сиквел игрока по несколько часов кряду за день.

Губернатор, как в прошлом и диктатор, – полноправный хозяин всего острова с населяющим его людским ресурсом и вместе с тем раб своего народа. Заложник капризов рабов. Население условно делится на две



категории: каторжников и пиратов. Казалось бы, безобидный рабресурс – получай батогов, работай и будь счастлив, что не сушишься на солнышке. Ан нет же, капризничают, бегут с острова или дохнут, собаки, по любому поводу. Как назло первыми дезертируют сотрудники развлекательных органов. И ведь никакой возможности взять стервеца за шкирку, уберечь от несознательных действий и вернуть на рабочее место нетути. Полный, понимаете ли, индирект-с!

А стабильная работа энтертейнмент-сферы – верный залог нормальной работоспособности флибустьеров. Среднестатистический пират, между тем, вопреки расхожему мнению, по своим запросам приближается к поп-звезде средней руки. Только вы успели срубить пивной заводик и поставить соответствующие ларьки, как мерзавцы уже зычно жалуются на отсутствие внимания со стороны, гм-м-м... представительниц древнейшей профессии. Кстати, дети, будьте осторожны – стабильности соответствующей индустрии приходится уделять чуть ли не треть игрового времени. К концу любой миссии подотчетный остров ни в чем не будет уступать славному голландскому граду. С ростом боевых характеристик джентльмены удачи только увеличивают свои запросы. Матерым капитанам, кроме всего прочего, подавай именных какаду с памятной гравировкой на фюзеляже. Офицерский состав грошовому пиву в компании матросов предпочитает ром на пару с сигарой в элитном казино. А теперь попробуйте допустить разлад в самом, казалось бы, маловажном звене, и вся конструкция разлетится к чертям с легкостью карточного домика. Пираты, оказывается, получаются путем конверсии из каторжников, а каторжники, по большей части, доставляются пиратами с других островов. Черная и белая рыбы вечно кусают друг друга за хвост.

На одной внутренней экономике, между тем, долго не протянешь. Максимум – сводить баланс к нулю. А каждый уважающий себя губернатор, чтоб вы знали, мечтает о тихой безбедной старости на материке. Поспособствовать в исполнении данной мечты можно посредством аккуратного каперства. Каперство, прошу заметить, меньше всего должно напоминать закидывание невода в пучину вод Карибского бассейна, где пасется флот трех мощнейших держав, а то вместо золотой рыбки легко вытащить сорокапушечный испанский галеон. Умная морская охота – это тонкая тактическая и политическая игра, это игра в игре, это один из гвоздей Tropico 2. ■





TROPICO 2: PIRATE COVE

Жанр экономический симулятор
Разработчик Frog City Software
Издатель GOD Games
Web-сайт www.tropico2.com

Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА	Все, что осталось от Tropico
ПРОТИВ	Все, чего от него не осталось
ВЕРДИКТ	Один из лучших представителей жанра на сегодняшний день

Калека

Янош Грищенко

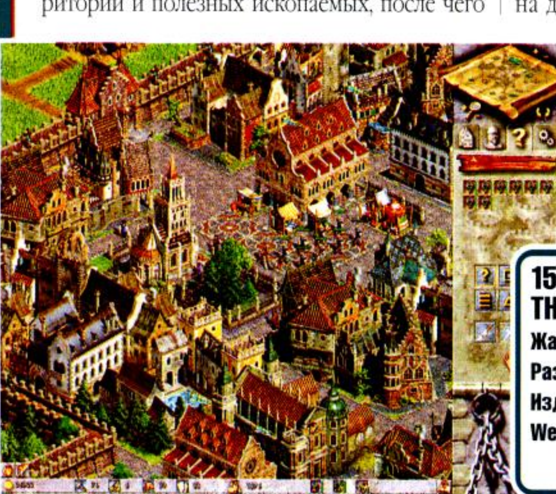
Ковыляющий на костылях средневековый калека как нельзя лучше демонстрирует суть 1503 A.D. Игра, похоже, тоже балансирует на одной ноге и пытается ухватиться за дверь местной таверны. Попытка заканчивается неудачно, и она падает лицом в лужу. У одних людей это зрелище вызывает отвращение, а у других – жалость и сострадание.

Впрочем, находятся и те, кому игра нравится. И об этом красноречиво свидетельствует бесконечное множество любительских (и не совсем) ресурсов в немецкой части Internet. Германские разработчики очень трепетно относятся к жанру экономических симуляторов – достаточно вспомнить Europa 1400: The Guild и еще десяток-другой игр. А вот эксперименты Sunflowers привели к тому, что в обличье 1503 A.D. мы имеем смешение жанров – уже упомянутого и RTS. Причем уклон в последний заметен невооруженным глазом. Постройка зданий, добыча ресурсов и ведение сельского хозяйства наталкивают на медитативный лад и воспоминания о внушительном ворохе экономстратегий. Ко всему этому разработчиками были «привинчены» дипломатия, торговля да изощренное древо технологий.

Действие происходит на огромных картах с добрым десятком островов на каждой. Следовательно, единственное средство сообщения между этими клочками земли – корабли. Сюжет, который, по всей видимости, должен был передать жизнь пионеров-колонистов, со своими функциями явно не справился. Связь между миссиями кампании призрачна, а десятисекундные ролики явно не могут претендовать на долгую память благодарных потомков.

Завоевание нового континента начинается с высадки на него скаута и разведывания территории и полезных ископаемых, после чего можно сразу приступать к постройке города. Вот здесь и начинаются самые интересные вещи. Оказывается, местное население желает не просто жить, а жить хорошо. Для этого разработчики встроили индикаторы потребностей жителей. И по мере удовлетворения одних запросов появляются другие. И вот, наконец, сытые, одетые и напоенные пивом горожане меняют звание с pioneers на settlers и т. д.

Следует сказать, что в 1503 A.D. все дальнейшее развитие города зависит исключительно от населения, т. е. при недостаточном числе жителей новые постройки и технологии попросту недоступны. А довольно часто бывают ситуации, когда здания не могут полноценно функционировать из-за отсутствия определенного материала как раз на данном этапе.



Из ресурсов в чистом виде разработчики ввели в игру дерево и мрамор. Все остальное приходится «добывать» с помощью сложного производственного конвейера. Впрочем, отдельные дефицитные материалы, а также специи можно получать посредством торговли. Игра предоставляет возможность установить маршруты, по которым корабли с товарами будут плавать сами. И то приятно.

Кроме занятий экономикой, время от времени приходится отвлекаться и на военные действия. Разработчики оригинальничать не стали и сделали стандартное управление боевыми единицами. Все они отличаются характеристиками и профилями, но обведенная в резиновую рамку толпа все равно выходит победителем из схватки. Осадные башни и карабканье по ним солдат явно «слизаны» с Praetorians. Впрочем, как и возможность ставить пешие войска на стены. Осадные орудия и дальнобойные мортиры прилагаются. Морские битвы тоже ничем похвастаться не могут. Большая «заслуга» в этом AI, который часто вытворяет совершенно непотребные вещи.

В графическом плане игра звезд с неба не хватает. Достаточно детализированные модели зданий, кораблей и юнитов. Разработчики не поленились нарисовать и всякую живность, количество которой на суше, воде и в воздухе доведено до просто-таки неприличного количества. Вершиной же спецэффектов в 1503 A.D. является огонь. Приятная особенность – картинку можно вращать в четырех ракурсах и приближать (3 уровня).

Со звуком и вовсе дела плохи. Такое невыразительное озвучивание в играх не встречалось уже давно. Комментарии и реплики слишком убоги, атмосфера города не передана совершенно. Создается впечатление, что столь важная составляющая была сознательно выброшена за борт и забыта.

1503 A.D. совершенно не «цепляет». Увы... Что немцу хорошо... ■



1503 A.D.: THE NEW WORLD

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Sunflowers
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.anno1503.com

Графика	★★★★☆
Звук	★★☆☆☆
Играбельность	★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА	★★★☆☆

ЗА	Качественные модели; большие игровые пространства; возможность манипуляций с картинкой; неплохая экономическая система
ПРОТИВ	Все остальное
ВЕРДИКТ	Во многом посредственная игра, но не без интересных моментов

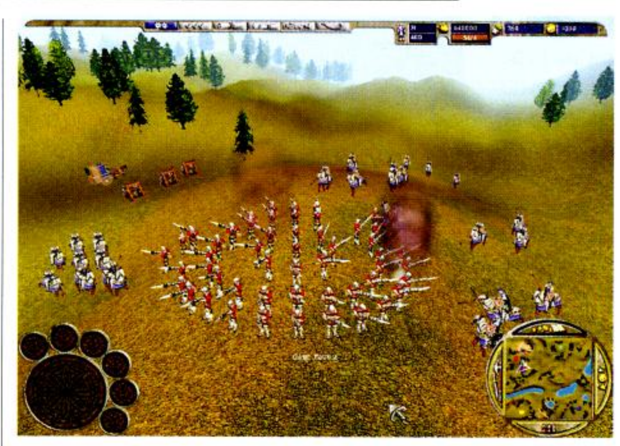
Руcляндия

Андрей Грабельников

Год 2002. Апрель. Рецензент, прикусив от усердия кончик языка, выводит электронным пером рейтинг игры Warrior Kings. Среди очевидных плюсов – обилие тактических возможностей и наличие сюжетных развилок посреди миссий. Минусами значились обычные недуги дебютантов: неряшливый, корявый интерфейс и повальное слабоумие соперников. Подпись – *Ваши 81 из 100.*

Год 2003. Тоже апрель. Беглого «рентгена» хватает за глаза, чтобы округлить годичной выдержки оценку до адекватной сегодняшней рейтинговой системе «четверки». Это уже называется почерк. Отъявленные хорошисты из Black Cactus корпели над продолжением ровно год, но снова где-то не дожали, где-то перемудрили, а по большей части оставили все как есть.

Теория относительности действительно работает. Игровой мир постарел на добрую сотню лет, у нас тут пролетел год, а на заметно похудевших экранах сверкает полигонами, служа укором мирской суете, все тот же Warrior Kings. «Мы делали не полноценный сиквел, а продолжение истории», – опустив очи долу, молвили разработчики. И правда, вместо выцарапанной из рук тирана единой Империи обнаруживаем изодранный на разноцветные лоскуты материк, совсем как в Medieval: Total War. Несколько смущают расплывшиеся очертания континента и подмена названий. Однако у восточной кромки лежит незыблемый загадочный Rusland. Стало быть, проведенная сотню лет тому назад победоносная кампания – напрасный пирров демарш. Алчные бароны, коварные священники, дерзкие разбойники и безумные алхимики не упустили шанса урвать свой клок земли. Начинай, значит, все сызнова.



Стратегический режим более всего напоминает Medieval, только без занудной экономики и дипломатических интриг. Отправным пунктом служит остров Angland (именно так) – известная кузница полководцев. Дальше мановением перста выбираем одну из соседних провинций. Какую именно – решать игроку. Каждый феод награждает владельца некоторыми бонусами. Среди обязательных – повышение планки, ограничивающей максимальное количество вассалов. Поначалу стоит уменьшить аппетит провинциями, где хозяйничают зарвавшиеся робин гуды или погрязшие в стяжательстве аристократы, мало смыслящие в военной науке.

Игра, чтоб вы знали, вообще не прочь скормить страницу-другую весьма занятной информации из досье ваших оппонентов, успешно тем самым подменяя выдуманный за полчаса «сюжет». Тут чувствуется почерк истинного гения, давнего друга команды разработчиков, которого допускали к работе и над первой частью игры. Жестокие цензоры, правда, безжалостно урезали побеги фантазии мастера, но выписанные им персонажи уже тогда удивляли склонностью к излишней рефлексии и немотивированным поступкам. Теперь же, предчувствуя неизбежность Кали-юги, авторы, перекрестившись, спустили гения с цепи. Не удивляйтесь поэтому, если вам покажется, что большинство оппортунистов, даром что средневековых, сбежали прямиком из откровенно трэшевой продукции Marvel или игры вроде I Was An Atomic Mutant. В команде соперников – левитирующая голова, поедающий мозги своих генералов мертвец, упавший в чан с кислотой алхимик, механический феодал, безумный ученый, которого поразила молния с небес, и многие другие. Завидуй, Marvel! В WK: Battles стоит играть даже только ради этих коротких текстовых врезок.

Притом игра остается довольно серьезной, но с несколько тяжеловесной стратегией, где на всю катушку используются рельеф, формации и особенности разных родов войск, а куроводство находится на уровне как минимум Age of Mythology. Развиваться при этом можно на выбор по одной из трех схем, каждая из которых гарантирует персональный набор зданий и юнитов. По сути дела, это все те же Warrior Kings после проведенной коррекции ошибок, с упором на multiplayer и skirmish-режимы, несколько, правда, обезличенные из-за отсутствия на сцене уникальных героев, характеры которых с такой любовью выписаны в текстовом виде.

Бескомпромиссное, патологическое «четыре». ■



WARRIOR KINGS: BATTLES

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Black Cactus Studios

Издатель Empire Interactive

Web-сайт www.warriorkingsbattles.com



Графика ★★★★☆

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★★☆

НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Поумневший AI; исправлены отдельные ошибки оригинала и добавлены новые режимы

ПРОТИВ Незначительная перегруженность игры; управление камерой

ВЕРДИКТ Довольно специфическая RTS с некоторыми интересными элементами

Зачем автосиму сюжет?

Янош Грищенко

Компания Codemasters, известная своей пылкой любовью ко всему, что движется на четырех колесах, решила преподнести очередной подарок любителям автомобильных симуляторов. На этот раз ажиотаж подогревался еще и обещаниями сюжетной линии. Впервые в истории жанра. Вы заинтересовались? Мы тоже.

Впрочем, интрига быстро исчезает. Очевидно, разработчики решили не перетруждать себя созданием оригинального сюжета. Крупный план стадиона, ревущие болиды, захлебывающийся голос комментатора, ликующие тысячи зрителей. Гибель МакКейна старшего, отца двоих детей, присутствующих на стадионе. Виной тому – наглый и злой на весь мир гонщик-новичок. Дальнейший ход событий предугадывается со стопроцентной точностью: ребятишки вырастут и пойдут по стопам своего отца. В самой же игре сюжет подается так примитивно, что разницы в гонке с сюжетом и без такового на вкус ощутить практически невозможно.

У любителей поковыряться в узлах своей машины на сей раз праздник отменяется. Несмотря на достаточное число настроек автомобиля, которые должны были бы открыть широкие возможности для реализации ваших идей, по-настоящему действенных очень мало. Поэтому регулировать их следует лишь, если этого очень хочется, – жестокая реальность такова, что автомобили чувствуют себя комфортно и на установках «по умолчанию».

Хотя TOCA Race Driver называется симулятором, хардкорным поклонникам жанра мы его рекомендовать все-таки не станем. Не поймут. Конечно, до чистопородной аркады игре еще далеко, но и серьезным симом ее язык назвать тоже не поворачивается. Даже волшебный чит-код *sim*, введенный в разделе Bonus, не смог исправить ситуацию.



Совсем другое дело с моделированием повреждений машин. Деформируется буквально все. И очень даже реалистично. Бампер, капот, двери имеют прекрасное свойство отлетать при ударе, выписывая в воздухе фигуры высшего пилотажа. Очень примечательно, что «потерянные» части авто не исчезают, как только вы заехали за поворот, а послушно дожидаются вас на следующем кругу. Но опять же, аркадность игры налицо: аварии имеют лишь визуальный эффект и на поведении машины почти не сказываются.

Вот что в TOCA Race Driver берет игрока за душу и заставляет просиживать за ней целыми днями, так это графика. Местные пейзажи действительно очень хороши, безукоризненно выполненные автомобили радуют глаз – каждый из них выглядит максимально достоверно, и наблюдать пройденную гонку на повторе – одно удовольствие. Кстати, повтор реализован очень качественно, и промотать его нет ни малейшего желания. Вместе с этим, авторы потрудились и над трассами. Езда во время дождя просто умиляет – капли и тянущиеся за машинами водяные шлейфы смотрятся очень симпатично. Единственное, что вызывает уныние, это зрители – плоские фигуры, подергивающие ручонками и размахивающие флагами за ограждением и на трибунах. Во время заезда их особо не замечаешь, но вот в повторе... Да, есть одна претензия и к кокпитам болидов – они совершенно одинаковы. Отличаются только значки компаний-производителей, прикрученные к приборным панелям.

Лестные отзывы можно адресовать звуковому оформлению. Гул мотора – один из лучших в последних играх. Скрежет, звуки от ударов, бьющегося стекла, шорох травы и песка под колесами, шум дождя создают неповторимую атмосферу. Сильно.

Компьютерные противники действуют очень интересно. Они не ездят по заранее написанным разработчиками траекториям – все зависит от ситуации. Часто можно наблюдать столкновения управляемых компьютером машин, происходящие из-за «ошибки» одного из гонщиков. На максимальном же уровне сложности искусственный интеллект иногда ведет себя не совсем честно. То скорость на прямом участке быстрее набирает, то в поворот почти без заноса входит, то толкается умело... И если в первой половине карьеры Райана МакКейна найти управу на AI еще хоть как-то можно, то во второй – затруднительно.

Но, к счастью, «недоразвитое» управление и несоблюдение некоторых физических законов не сказываются на великолепной играбельности. А что может быть важнее увлекательной игры? ■



TOCA RACE DRIVER

Жанр автомобильный симулятор

Разработчик-издатель Codemasters

Web-сайт www.tocaracedriver.com



ЗА Отличные графика и звук; вменяемый AI; большое количество трасс и автомобилей

ПРОТИВ Приторный сюжет; не самое удобное управление; аркадность

ВЕРДИКТ Очень хорошая игра, но с некоторыми недостатками

И мальчики кровавые в глазах...

Сергей Светличный

Вышедшая осенью прошлого года демо-версия одного из самых кровавых экшенов, когда-либо появлявшихся на ПК, буквально всколыхнула всю игровую общественность. Слог, конечно, высокопарный, но другими словами описать то, что творилось тогда на форумах, просто невозможно.

Шуточное ли дело – на самых «закоренелых» компьютерно-игровых форумах, где слово «консоль» обычно пишут с помощью спецсимволов (как ругательство), люди открыто объявляли о том, что они готовы приобрести PlayStation 2 ради этой игры! Да, тут, пожалуй, необходимо маленькое пояснение: хоть до PC-релиза оставалось еще целых полгода, на PS2 тогда BloodRayne уже вышла, так что я, например, после ознакомления с демо просто пошел и купил PS2-версию. И после ее прохождения читал восторженные отзывы на форумах (по все той же демо) с возрастающим недоумением. Конечно, игра неплоха, но на суперхит и прорыв в жанре не похожа абсолютно.

Впрочем, обо всем по порядку. Итак, мы играем за некую вампиршу по имени BloodRayne, которая работает на секретную организацию, воюющую с нацистами. Все. Это был сюжет, если кто не понял. В общем, придется обойтись без сюжета...

С другой стороны, не очень-то он тут и нужен. Симпатичная барышня есть? Есть. Монстры есть? Есть. Что еще нужно для полного счастья? Уровни... Вот с ними, к сожалению, ситуация еще хуже, чем с сюжетом. Первые пару часов вы проведете в болотах Луизианы, а затем попадете на немецкую страшно засекреченную военную базу, где сельских жителей различной степени зомбированности сменит регулярная немецкая армия. И если Луизиана еще может похвастаться хоть каким-то, пусть самым минимальным, но разнообразием, то база... Тут все не то что плохо, а просто ужасно. В качестве доказательства могу привести следующий факт: один мой знакомый, прошедший многократно компьютерную демо и посаженный за PS2-версию где-то в середине игры, первую минуту был уверен, что находится на том же уровне, который был в демо. Здесь каждый следующий уровень выглядит практически как точная копия предыдущего, да и бестиарий особой «разношерстностью» также не отличается – так что BloodRayne начинает надоедать уже через полчаса-час после начала игры. Зато до тех пор вы будете в нее «резаться» с огромным удовольствием. Парадоксально, но факт: при всем своем моментально надоедающем однообразии в BloodRayne имеется очень увлекательный геймплей. Главная героиня рубит в капусту длинными мечами немецких автоматчиков, подбирает выпавшее оружие, стреляет с двух рук по двум разным мишеням одновременно, а как она восстанавливает здоровье!

О, это просто нечто, в BloodRayne стоит поиграть хотя бы ради того, чтобы полюбоваться этим процессом. Поскольку наша барышня – вампир, то в роли аптечек здесь выступают противники. Надо видеть, как она запрыгивает на очередного беднягу, обхватывает его руками за шею, а ногами – за бедра и впивается в артерию или, «загарпунив» противника, подтягивает его к себе, сбивает с ног, оглушает и усаживается на него верхом. Явную двусмысленность этих поз подчеркивают и страстные стоны, которыми она сопровождает процесс распития крови. В общем, рейтинг «M» (Mature) BloodRayne получила явно не зря – даже если бы в игре не было тонн мяса и литров крови, летящих во все стороны во время жарких баталий (а они таки да, есть), этот значок был бы абсолютно оправдан одной-единственной сценой восстановления здоровья.

Внешне игра выглядит неплохо, но ничего особо выдающегося в здешней графике нет. Унылые серые коридоры военной базы с минимальной меблировкой, откровенно малополигональные модели противников... BloodRayne не была верхом совершенства на PlayStation 2, и перенос на ПК ей на пользу также почти не пошел. Несмотря на появившийся bump-mapping (рельефное текстурирование), благодаря которому стены и модели кажутся более детализированными, нежели они есть на самом деле, графика, повторюсь, воображение отнюдь не поражает.

В общем, поиграть в BloodRayne стоит всем любителям ураганного action, однако не удивляйтесь, если она вам надоест уже через пару-тройку часов... ■





BLOODRAYNE

Жанр 3D-action
Разработчик Terminal Reality
Издатель Majesco
Web-сайт www.bloodrayne.com



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Увлекательный геймплей; общая «кровавость»

ПРОТИВ Невероятное однообразие игрового процесса

ВЕРДИКТ Хороший 3D-action, который надоест значительно раньше, чем вы его пройдете

Миссия с Марса

Сергей Светличный

Во время игры в Red Faction 2 меня мучил лишь один вопрос – зачем я это делаю? Вроде как нет ни одной сколько-нибудь вразумительной причины – ни увлекательного геймплея, ни красивой графики, ничего. Но все равно каждый день я садился за RF2 и проводил за ним где-то с полчаса, не меньше.

И только к исходу второй недели пришло озарение. Просто параллельно с RF2 я играл в Xenosaga – а это такая вещь, что время от времени просто необходимо расслабиться и погонять в какую-нибудь полную ее противоположность. Например, в абсолютно бездумный шутер Red Faction 2...

Итак, события во второй части происходят через несколько лет после окончания первой, причем ни набором героев, ни ареалом их обитания Red Faction 2 ничуть не похожа на первую часть. Дело происходит в некоей стране Commonwealth, находящейся под игом злого диктатора, а мы играем за суперсолдата Alias'a – этакое подобие Шварценеггера в его лучшие годы, только еще круче. Диктатор заполучил в свои руки нанотехнологию, разработанную еще в корпорации Ultor, и теперь пытается завладеть всем миром, попутно уничтожив вас и других солдат, созданных в результате экспериментов по продвижению наномеханизмов в массы. В общем, причин для устранения диктатора у вас более чем достаточно, так что этим и придется заниматься в начале игры. В составе летучего отряда вы проводите спецоперацию по свержению тирана и установлению нового мирового порядка, а затем спасаете свою шкуру, потому что события начинают разворачиваться не совсем так, как вы предполагали.

Собственно, единственная вещь, напоминающая нам о первой части, – это движок. Игра по-прежнему гордится уникальной системой разрушаемых уровней... Впрочем, она и раньше использовалась скорее как декоративное украшение, не оказывающее практически никакого влияния на игровой процесс, а теперь – и подавно. По сравнению с первой частью разрушаемых перегородок стало гораздо меньше, так что если раньше мы могли время от времени позабавиться пробиванием проходов тут и там и жаловались на то, что бронированные стены встречаются слишком часто, то при прохождении Red Faction 2 геймер может просто забыть об этой возможности – вероятность того, что первая попавшаяся поверхность окажется непробиваемой, приближается к 90%. Более того, если по сюжету вам нужно разрушить стену, то это место заботливо пометят – либо трещиной, либо взрывающейся бочкой, либо еще каким-то образом. Чем это отличается от всех остальных игр – даже не спрашивайте, сам не знаю.

Графика выглядит не то чтобы убого, а скорее «никак». Другого слова я подобрать не могу – такое ощущение, что RF2 еще хуже, чем первая часть (которая, если читатель помнит, особыми красотами также похвастать не могла). Примитивные



текстуры, бедные спецэффекты, низкополигональные модели, простые уровни – в общем, все одно к одному. Год-два назад RF2 смотрелся бы очень даже достойно, но сейчас... Увольте.

Игровой процесс в Red Faction 2 аркаден в худшем смысле этого слова. Он не лишен некоторой, очень небольшой доли увлекательности, за что игра и получила целых три балла (хотя изначально планировалось меньше), однако отсутствие сохранения между уровнями, боссы, три жизни, автоматическое восстановление здоровья в минуты затишья плюс тупейший искусственный интеллект и примитивизм уровней убедительно доказывают, что сила PlayStation 2 – отнюдь не в шутерах от первого лица... ■



RED FACTION 2
Жанр first person shooter
Разработчик Outrage/Volition
Издатель THQ
Web-сайт www.redfaction2.com



ЗА При большом желании за игрой можно отдохнуть после трудового дня

ПРОТИВ Устаревшая графика, убогий искусственный интеллект, примитивный игровой процесс

ВЕРДИКТ Только если больше не во что играть

Алло, Супермен!

Андрей Грабельников



Рождению нижеприведенного откровения сопутствовала страшная внутренняя борьба. Курсор высекал искры, чернильница была полна яду. В каждый отдельно взятый момент времени хотелось, выкинув из головы игровые нюансы, разразиться едким пасквилем в адрес обутых в латекс мутантов размером в одну полосу. Но объективность восторжествовала.

Да и черт с ними, с этими икс-нелюдьми. Игра проявляла подозрительные симптомы, еще находясь в виде вороха скриншотов и туманных пресс-релизов. Оттуда мы узнали, что X-Men 2: Wolverine's Revenge создана специально для работы на подтанцовке у известного фильма и выйдет с ним в один день. Фильм утром, игра вечером.

Индустрия знает немало подобных прецедентов. Из последнего – The Fellowship of the Ring. До боли похожий, клинический случай. Тогда разработчики, флиртуя с известной лицензией, тоже пытались угодить владельцам платформ всех мастей и калибров, чего, впрочем, им в такой же степени не удалось. От каждого издания игра получила свою порцию тухлых томатов. Факт этот, однако, мало подействовал на выходящие из кинотеатра орды сомнамбул. Так, издатели всего мира в очередной раз поняли – надо ковать!

В случае же с X-Men 2 положение усугубляется еще и тем, что игра принадлежит к породе файтингов, жанру, ориентированному на PC в самую распоследнюю очередь. Вы хохотали, глядя, как выворачивают конечности владельцы какой-нибудь там PlayStation, пытаясь выполнить посредством геймпада rocket jump в Quake, теперь надрывать животы станут адепты консолей.

Мордобитие предлагается контролировать, используя одновременно и клавиатуру, и



мышь. Скажем, соседней BloodRayne или Indiana Jones такой симбиоз идет только на пользу, там герои меняют курс, повинуясь горизонтальному скроллингу мыши. В X2: WR управление организовано на манер Splinter Cell, то есть движения грызуна провоцируют поворот камеры. Не слишком удачное решение для суматошного файтинга. Львиную долю времени приходится сражаться не с наймитами выживших из ума злобных ученых, а с этим самым объективом. Как вам понравится бежать, глядя своему альтер-эго непосредственно в лицо. Это, между тем, только полбеды. Злокозненный оператор продолжает свои издевки, реагируя на мышиную возню чересчур неторопливо. Пока вы выберете более или менее удобный ракурс, Росомаху (того самого, с собачьими бакенбардами) успеют уложить в деревянный ящик и прикрыть сверху досками. Записываться при этом, как полагается в консольных игрищах, предписано сугубо в межмиссионном вакууме.

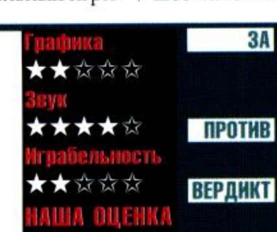
Стоит ли после этого упоминать еще и о визуальном исполнении игрища? Пожалеть? Ни в коем разе! Кто скомкал грязную тряпку позади строк главного меню? Ах, это выглядевшая молодцом на телевизоре металлическая буква X. Очень символично! Владельцы маломощных машин и миниатюрных мониторов, обратите внимание. От понижения разрешения игра только хорошеет. За крупными пикселами не видно ни зги, в том числе сурового спартанского убранства уровней, состоящего, в основном, из ящиков, и тряпичных текстур.

Примечательно, что собственно игровой процесс не лишен некоторых находок. Как и полагается приличному супермутанту, Росомаха обладает кое-какими сверхвозможностями. Во-первых, разумеется, выскакивающие из рук шипы им. Ф. Крюгера, которыми протагонист шинкует крохоборов гораздо эффективнее, но утрачивает способность восстанавливать здоровье. Во-вторых, контролируемое обострение органов чувств. В этом режиме игра услужливо обводит упырей красными контурами, помечая еще некоторых инструкциями по применению силы. Этому, значит, можно, подойдя сзади, свернуть шею, на того, стало быть, лучше сверзиться с верхотуры. Замечательно, конечно, но роли ровным счетом никакой не играет. Неоптимизированное управление слишком уж тяжелый камень на шее такой игры. Тянет в пучину. ■



X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Жанр action/fighting
Разработчик Livesay Technologies
Издатель Activision
Web-сайт
www.wolverinesrevenge.com



ЗА В озвучивании принимают участие Марк Хэммил и Патрик Стюарт

ПРОТИВ Графика; управление персонажем; управление камерой

ВЕРДИКТ Игра явно не дотягивает до фильма, да и сам фильм...

Дыхание огня

Антон Бреусов



Серия jRPG под названием Breath of Fire вряд ли известна нашим читателям. Первые две ее части вышли еще на Super Nintendo (а позже были переизданы на GBA), третья и четвертая – на Sony PSOne (в 1997 г. и 2000 г. соответственно). И вот только сейчас, спустя три года, четвертая часть оказалась наконец портирована на традиционно не дружелюбную к жанру jRPG платформу – PC.

Как прилежные PC-игроки начнем, пожалуй, с того, что сразу же бросается в глаза, – с графики то есть. Так как игра занимает неполный диск, то на видеоролики особо рассчитывать не приходится: за исключением вступительного видео, все остальное сделано «на движке», с которым дела обстоят, прямо скажем, плохо. Главные герои и почти все NPC, выполненные в виде спрайтов с разрешением «эпохи Doom», – это, как говорится, «душераздирающее зрелище». Если на экране телевизора подобное смотрится еще неплохо, то для PC их разрешение стоило бы поднять раза в четыре как минимум. Не спасают и «честные» трехмерные локации – Final Fantasy VIII и IX с их 3D-моделями на 2D-фоне выглядели на порядок лучше. Анимация также скуповата, об эмоциях у персонажей можно догадаться только из диалогов. Довершает картину блеклая цветовая гамма, игре с аниме-стилистикой такая палитра не подходит.

Под стать графике и звук с музыкой. Хотя встречаются и приятные мелодии, но они слишком коротки и к тому же быстро приедаются. По поводу управления – для игры очень рекомендуется геймпад с вибрацией, удачная реализация этой функции позволит вам забыть о слабости звуковых эффектов.

Но хватит о форме, перейдем к содержанию. Существовали себе два континента, разделенные океаном... гм... грязи, непригодной для судоходства. На западном находилась могущественная Империя (чем-то напоминающая китайскую), на восточном – множество самых разных племен и народов (далеко не всегда человекоподобной наружности). Вскоре после установления контакта между ними разгорелась война, истощившая со временем все их силы. В итоге Империя и Альянс государств пришли к мирному соглашению, но, конечно же, не всех такой исход устроил. И вот через год после окончания войны принцесса королевства крылатых людей Виндиа по имени Нина вместе с лидером племени тигроподобных воинов Крэем отправляется на поиски своей пропавшей сестры. В самом начале им встречается паренек Рю, не знающий, кто он и откуда, но обладающий мистической силой дракона. Вскоре мы также узнаем, что по ту сторону океана через тысячу лет после смерти из гробницы восстает самый первый Бог-Император, поразительно похожий на Рю, на которого тут же открывают охоту нынешние власти Империи. В дальнейшем повествование не раз будет возвращаться к его злоключениям, а в итоге мы узнаем, что сталось с принцессой Элиной, кто и с какими целями хочет заполучить Рю и Императора и как переплетены их судьбы. И конечно же, кто они такие – драконы.

Сам игровой процесс достаточно стандартен: ходим по локациям, часто и подолгу говорим, регулярно бьемся с разной живностью. Основной недостаток: прямолинейность прохождения и почти полное отсутствие побочных квестов. Впрочем, частые и разнообразные мини-игры – от «сокобана на время» и до «царя горы на мачте корабля» – не дают скучать. Есть и две «глобальные» мини-игры – создание городка фей и рыбалка. Последняя довольно сложна без геймпада, улов же можно просто съесть, но лучше обменять на редкие предметы.

В боевой системе есть несколько интересных моментов. Во-первых, она пошаговая. Во-вторых, во время боя мы вольны выбрать для каждого раунда трех бойцов «первого плана» из всей команды. Они же будут получать все причитающиеся «орехи». Остальные ждут сзади: копят очки для магических атак, подлечиваются и в любой момент могут быть выдернуты на боевую позицию. Интересен и подход к магическим атакам, которые, будучи скомбинированными в правильном порядке (например, огонь-ветер), дают мощнейшие комбо из доброго десятка ударов сразу по всем врагам – в общем, любители тактики «от jRPG» найдут где развернуться.

Вывод же можно сделать следующий: в актив BoF4 следует занести интересный сюжет, все сильнее затягивающий геймера по мере прохождения игры, в пассив – такие нелюбимые компьютерными игроками вещи, как спрайтовая графика и «фирменные» особенности геймплея классических jRPG. Новичкам в этом жанре мы бы советовали начинать с Final Fantasy. ■



BREATH OF FIRE IV
Жанр jRPG
Разработчик-издатель Capcom Entertainment
Web-сайт www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=550013



Графика ★★☆☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Хорошая боевая система; традиционно сильный сюжет
ПРОТИВ Слабая графика; линейность игрового процесса
ВЕРДИКТ Только для тех, кто знает и любит jRPG, – остальные, скорее всего, игру не оценят

Хэллоуин без ужасов

Александр Птица

Сразу предупреждаю, что игра о приключениях частного детектива Тони Крутони (в девичестве Tony Tough) может вызвать как остро положительную, так и абсолютно противоположную реакцию у индивидуума в зависимости от его вероисповедания, возраста, культурного уровня и прочих социально-личностных характеристик.

Оказалось, что я отношусь к первой категории. Посему любители безумных боевиков и ядреных штучек типа «Ядерного титбита» без особого ущерба для себя могут перейти к чтению других обзоров. А с заядлыми квестоманами и думающими (или считающими себя таковыми) людьми мы продолжим неторопливую беседу.

Эх, ностальгия по «золотой эре» Sierra и Lucas Arts! Никуда от тебя не денешься, пока рисованные адвентюры в духе «укажи-мышкой-и-щелкни», несмотря на все мрачные пророчества о гибели жанра, все же появляются на свет. И волей-неволей приходится сравнивать новинки с нестареющими классическими шедеврами вроде Sam & Max Hit The Road или Leisure Suit Larry.

Честно говоря, Тони Крутони – не такой уж новичок. Итальянцы из ProGraph Research изваяли его еще в 1999 г., но только сейчас этот настойчивый и добросовестный работник «расследовательского» фронта вышел на международную арену. Благодаря стараниям компании «МедиаХауз» с ним познакомилась и русскоязычная часть игрового сообщества.

Итак, сотрудника агентства «Волен-Уволен» Тони Крутони с давних пор гложет одна не дающая ему покоя загадка. Некий злоумышленник с поразительной методичностью ежегодно в день замечательного праздника Хэллоуин занимается грязным делом похищения конфет у ни в чем не повинных детишек. Но у



нашего не вышедшего ростом сыщика душа высокая и светлая, и он не может мириться с таким злом.

Наконец, Тони приходит к выводу, что в ближайший «День Всех Святых» он наконец достанет неуловимого грабителя. Масла в огонь подлило и таинственное исчезновение верного лилового как бы пса Пантагрюэля. Собрав в кулак всю волю и вооружившись недюжинными дедуктивными способностями (игрока), наш мини-холмс отправляется на дело.

Понятно, что от игры, созданной еще в прошлом веке, требовать «откровений» в графике не следует. Никакого 3D, но зато яркая палитра очень радует глаз, а игровые локации полны интересных объектов и слегка карикатурных запоминающихся персонажей.

Еще хочу обратить ваше внимание на некоторые полезные графические опции, которые способны привнести новые ощущения в восприятие игры. Для совсем седых ветеранов-игроков предусмотрено превращение переливающейся всеми красками радуги картинки в нечто, похожее на старинные, подернутые неумолимым течением времени фотографии. А изменение сглаживания и прозрачности объектов оказывается тоже совершенно нелишним.



Но, как учат во всех учебниках по игростроительству, достойная графика отнюдь не самый главный атрибут хорошей адвентюры. Три основных «квестовых» кита – сюжет, персонажи, головоломки – у «Тони Крутони» на вполне приличном уровне. Отрадно, что следов туалетного юмора, характерного для многих российских проектов, здесь не замечается. Скорее наблюдается движение в противоположном направлении. В разветвленных диалогах и комментариях самого Тони столько знакомых цитат (к примеру «Для человека всего лишь шаг, а для человечества – гигантский прыжок»), приколов и высокопарного философствования, что с каждым персонажем хочется говорить не только для того, чтоб получить какие-то дельные советы, касающиеся расследования, но и просто послушать, что и как они говорят. А скажите на милость, часто ли в компьютерных играх используется настоящая высокая поэзия. Уильям Блейк, например? Или Джакомо Леопарди?

Вот тут-то как раз самое время поговорить о том, что меня порадовало более всего, – образцово-показательной локализации. Ведь могут, когда хотят! Непереведенное название игры во вступительных титрах нисколько не умаляет всего того удовольствия, которое доставили прекрасный литературный язык и мастерство актеров, давших свои голоса персонажам (Александр Леньков, играющий роль Тони, однозначно, лучший российский игролицедей!). А имена переводчиков стихов (Ахматова, Маршак, Пастернак, Топоров) украсили бы любой поэтический сборник. ■

«ТОНИ КРУТОНИ. БЕШЕНАЯ ТЫКВА»

Жанр adventure
Разработчик ProGraph Research
Издатель «МедиаХауз»
Web-сайт www.mediahouse.ru/products/tk



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Прекрасный русский литературный язык; отличная озвучка; неплохие головоломки; симпатичный главный герой

ПРОТИВ Несколько устаревшая графика

ВЕРДИКТ Развлечение для рафинированных интеллигентов, их жен и детей



У каждой саги есть начало...

Сергей Светличный

Объяснить компьютерному геймеру, как владельцы PlayStation 2 ждали «Зиносагу», просто невозможно. К сожалению, сказать, что «ради нее покупали консоль», будет не совсем точно – все, кто планировал обзавестись PS2, приобрели ее раньше, еще во времена Final Fantasy X. Однако то, что тогда при покупке большинство игроков думали: «А через годик еще появится Xenosaga...», – это факт.

До англоязычников игра добиралась долго – между японским и американским релизами прошел целый год. Сказались и огромное количество видео, которое нужно было переозвучить на английском, и, по-видимому, цензура, прошедшаяся по «Зиносаге». Достоверно известно только о переделке одной шокирующей для западной публики сцены, когда над роботом (выполненным в виде маленькой девочки) проделывали операцию, весьма смахивающую на изнасилование. Однако таких мест почти наверняка было больше.

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (название, кстати, переводится с немецкого как «стремление к власти») является второй игрой из серии Xeno... – ранее свет увидела Xenogears, которую на PSOne многие геймеры называли единственным серьезным конкурентом серии Final Fantasy (а некоторые так вообще заявляли, что вся «финалка», вместе взятая, не стоит мизинца на левой ноге «Зиногирс»). Однако продолжением «Зиносагу» назвать при всем желании нельзя – события в ней происходят за десять тысяч лет до Xenogears, причем в совершенно другом мире (вот уж действительно, «давным-давно, в далекой-далекой Галактике...»).

Почему игра имеет подназвание «Episode I»? Потому что это только первая часть саги – всего, по слухам, планируется шесть эпизодов, они будут выходить на протяжении десяти лет на трех разных игровых платформах. Да уж, Monolith Software определенно не страдает заниженной самооценкой... Кстати, несмотря на знакомое название, у нее нет ничего общего с западными «монолитовцами», ответственными за No One Lives Forever и иже с нею, – данный Monolith стопроцентно японский. Однако пора переходить к игре.

Итак, в прологе нам рассказывают, что очень давно, в XXI веке, люди обнаружили древний артефакт Zohar, обладающий невероятной и непонятной мощью. С тех пор прошло четыре с половиной тысячи лет, и теперь человечество распространило свое влияние на все близлежащие звездные системы. Практически весь Млечный Путь был освоен и обжит, однако, продолжая расширять границы своих «владений», жители Земли столкнулись с враждебно настроенной инопланетной ра-



сой – Gnosis, еще более могущественной, нежели человеческая. Конфликт неизбежен, назревает первая галактическая война, и тут на сцене снова появляется Zohar – причем, судя по всему, Gnosis имеют какую-то связь с данным артефактом...

На этом заканчивается предыстория Xenosaga, и начинается игра. В нашем распоряжении оказывается Shion Uzuki – старший инженер компании Vector Industries, как раз заканчивающей разработку нового супероружия под названием KOS-MOS (симпатичная такая голубоволосая девица с огненным взглядом), последней надежды землян в противостоянии с Gnosis. Разумеется, сюжет развивается с места в карьер – неожиданная атака Gnosis уничтожает огромный флот людей, а находившаяся на одном из кораблей главная героиня спасается лишь благодаря самопроизвольному включению KOS-MOS.

Сюжету Xenosaga можно приписывать самые разные эпитеты – «неожиданный», «многослойный», «запутанный» и т. д. Единственное, каким его назвать нельзя, – это дружественным по отношению к игроку. Разобраться, что же происходит в «Зиносаге», на первых порах невероятно тяжело (да и потом непросто) – то и дело в игру вводятся новые персонажи, явно оказывающие на нее заметное влияние, которые пропадают так же внезапно, как и возникли, появляются побочные ответвления сюжета, «засыхающие» буквально на полуслове... В общем, довольно долгое время Xenosaga выглядит просто хаотичным нагромождением слабо связанных между собой событий и лиц. Замечу тут же, что даже к финалу подобное ощущение рассасывается не до конца – завершение игры получилось явно недосказанным, и фраза To Be Continued в том месте, где обычно пишут The End, выглядит очень естественно. Буквально все в Der Wille zur Macht дает понять – Xenosaga Episode I является только началом, «ждите продолжения в следующей серии». О котором, кстати, до сих пор достоверных сведений нет, хотя оно уже год как находится в процессе создания (если не считать появившихся невесть откуда слухов о том, что Episode II может стать онлайновой игрой). Но не будем о грустном.





Пару слов нужно сказать и о графике. Если окружающий мир, за некоторыми исключениями, особых восторгов не вызывает, то проработка персонажей – вне конкуренции. Все главные герои выглядят просто шикарно, и многочисленные видеозаставки смотрятся как самое натуральное аниме. Сходство, между прочим, усиливает совершенно неприличная, с точки зрения компьютерного игрока, их длительность – здесь иногда встречаются получасовые видеоролики (в целом же, по некоторым данным, в Xenosaga около 15 часов видео).

Боевая система Xenosaga – это совершенно отдельная повесть. Но поскольку места не хватит даже для короткого рассказа, далее – в телеграфном стиле лишь перечисление основных особенностей. Простые физические атаки двух типов (ближнего/дальнего радиуса действия); суператаки, выполняемые после комбинации обычных (с улучшением целого ряда их параметров); нанотехнологии и паранормальные способности (как заменитель магии); подбор тройки бойцов из шести доступных персонажей (каждый, само собой, обладает уникальными характеристиками, причем путем передачи «магических» способностей от одного к другому можно создавать настоящих мультиклассовых бойцов); мехи, пилотируемые вашими бойцами (вы самостоятельно подбираете их вооружение и модернизируете наиболее важные узлы); возможность «вытягивать» различные умения и навыки из предметов и т. д. и т. п. Короче говоря, разобраться во всем этом многообразии удается далеко не сразу, однако когда наконец осваиваешься... Иными словами, в боевую часть Xenosaga просто нельзя не влюбиться.



Единственное, к чему, по большому счету, можно придраться в «Зиносаге», – к ее продолжительности. Игра без особых проблем проходится за 40–45 часов, что для эпической jRPG крайне мало. Поэтому не исключено – со временем вы вернетесь к ней еще раз. Хотя бы затем, чтобы понять, почему японскому разработчику взбрело в голову дать подназвание на немецком и при чем тут все-таки Ницше... ■

XENOSAGA EPISODE I: DER WILLE ZUR MACHT
Жанр jRPG
Платформа PlayStation 2
Разработчик Monolith Software
Издатель Namco
Web-сайт www.xenosaga.com

Графика ★★★★★
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Отличная боевая система; великолепная проработка персонажей
ПРОТИВ Запутанный поначалу сюжет; недосказанность в конце
ВЕРДИКТ Одна из лучших игр для PS2

Карьера великого тренера

Денис Гапонов

Игрой в полном смысле слова Championship Manager не назовешь. По сути, это очень точный и многоплановый симулятор тренерской карьеры, что само по себе развлечением не является.

Кроме того, такие неотъемлемые атрибуты современных игр, как звук и графика, здесь также напрочь отсутствуют (за исключением отдельных эпизодов, о которых мы поговорим чуть ниже), тем не менее системных ресурсов Championship Manager требует довольно много.

CM4 по внешнему виду – это огромный набор таблиц со множеством перекрестных ссылок. Иногда кажется, что такой интерфейс можно было бы с успехом организовать в Microsoft Access или построить в HTML-редакторе, добавив фоновые картинки на футбольную тематику. Однако сами по себе все эти базы данных ничего бы не значили без потрясающего увлекательного геймплея.

Итак, если вы действительно хотите достичь успехов в этой игре, то настройтесь на долгую и кропотливую работу, в которой, как и в жизни любого тренера-менеджера, могут быть взлеты и падения, ошеломляющие успехи и досадные неудачи. Фундамент будущих достижений уже закладывается в самом начале игры. Есть, по крайней мере, четыре правила, которые нужно железно выполнять, приступая к футбольному менеджменту команды. Во-первых, со всеми хорошими игроками следует заключить долгосрочные контракты, поскольку буквально через несколько шагов за такое соглашение они потребуют гораздо большую зарплату. Во-вторых, найдите толковых, временно безработных тренеров и селекционеров (скаутов), иначе не успеете оглянуться, как с ними заключат договоры ваши потенциальные соперники. Правда, тренируя именитый клуб, этот штаб будет у вас по умолчанию, и единственное, что нужно сделать в таком случае, – четче разграничить функции каждого тренера. В-третьих, приводя состав команды в порядок, выставьте на трансфер заведомо слабых игроков, а также предложите заключить сделки с перспективными футболистами. В-четвертых, определите стартовый состав и закрепите за каждым игроком его позицию на поле.

Поскольку игра похожа на пошаговую стратегию, то времени на обдумывание у вас предостаточно. Так что не спешите жать кнопку *Continue*, лучше лишний раз перечитайте новости, которые приходят вам каждый день; проверьте параметры игроков, а кому необходимо, назначьте индивидуальный график тренировок; справьтесь о состоянии ваших финансов, продумывая долгосрочные планы по их улучшению.

Отдельного разговора заслуживает межсезонье. За это время вы должны, с одной стороны, дать игрокам отдохнуть, а с другой – сделать все возможное, чтобы они не утратили своей спортивной формы. Кроме того, в этот период обычно выявляют слабые звенья и избавляются от них.

Обратите внимание, что в разделе Community Info, который находится в главных опциях, собран большой список сайтов по данной игре. Информация, представленная на этих Web-серверах, поможет освоить вам новые тактики, а еще там вы получите возможность поделиться опытом с другими поклонниками игры. Среди русскоязычных сайтов хотелось бы отметить ресурс *cmdays.aiq.ru*. Интересно, что в Сети доступны целые монографии, раскрывающие победные стратегии CM4.



На первый взгляд, CM4 немногим отличается от предыдущих версий, но это ошибочное мнение. Разработчики из Eidos Interactive изрядно потрудились над новой версией, впрочем, судите сами. Первым делом поражает масштабность CM4: удвоилось количество футбольных лиг (их число возросло до 52), отредактированы характеристики более 150 тысяч игроков со всего мира. Жаль, конечно, что нет украинской лиги, тем не менее такие клубы, как «Динамо» (Киев) и «Шахтер», в игре представлены до малейших подробностей, и вы можете не только столкнуться с ними в международных лигах, но и заключать с соответствующими игроками трансферные сделки. Естественно, игра посвящена новому сезону –2002/03 г., и точность его моделирования просто поражает.

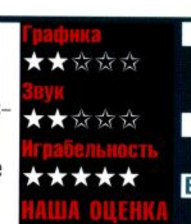
Следующие два нововведения были включены в игру, что называется, по просьбам трудящихся. Первое, в CM4 появился полноценный мультиплеер, как известно, предыдущие его версии вызывали множество нареканий. Вторым и очень значительным дополнением являются схематичные интерактивные матчи, во время которых можно наблюдать, как ваши подопечные выполняют тренерские установки, при этом поле обозначается расчерченным прямоугольником, игроки – движущимися кружочками, казалось бы, полный примитивизм. Но как увлекательно наблюдать за развивающимися событиями на таких футбольных аренах! Только здесь появляется звук – рев стадиона.



Кстати, довольно часто CM4 критикуют за отсутствие звука, мол, можно было бы снабдить игру парой десятков хороших музыкальных композиций. Только вот зачем? Представьте, как они надоели бы вам после первой сотни часов, проведенной за игрой! А так ничто не отвлекает от мозгового штурма – ни пестрая музыка, ни вычурный звук, победные тактические решения рождаются в тишине, они достойны ее. ■

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Жанр спортивно-экономический симулятор
Разработчик Sport Interactive
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.sigames.com



ЗА Увлекательный геймплей; детальная проработка параметров каждого из 150 тыс. реальных футболистов

ПРОТИВ Нет украинской лиги; довольно высокие системные требования

ВЕРДИКТ На любителя

Déjà vu





Алексей Пасак

Говорим «файтинг» – подразумеваем «Soul Calibur». Говорим «Soul Calibur» – подразумеваем «аркада». Говорим «аркада» – подразумеваем «сумасшедший fun-фактор». И мы все это получили. Причем в одном флаконе. Тема поединков с помощью разнообразнейшего холодного оружия достойно обыграна во второй раз.

Все нижесказанное подлежит жесткой критике, а автор – незамедлительной обструкции. Те качества, которые честные обозреватели обычно в играх ругают, мы будем сегодня хвалить. Мы будем восторгаться самоплагиатом, отсутствием новаций и успешной эксплуатацией старых идей. Мы будем тихонько радоваться, что никакая креативно-прогрессивная идея разработчиков не загубила на корню все наши ожидания. Потому что Soul Calibur II – это не просто must have. Это безусловный must play.

Сразу оговоримся, что ознакомление с SC2 происходило исключительно по японской версии, вышедшей 27 марта нынешнего года на всех консолях next-gen. С одной стороны, это мешало полностью погрузиться в атмосферу игры, которая имеет для каждого персонажа массу сюжетных текстовых вставок, не ограничивающихся фразами перед боем типа «мой отец тебе не брат» на манер Dead or Alive. Но с другой – нам ничто не мешало с головой уйти в геймплей, испокон веков стоящий во главе угла в жанре fighting.

Стиль появляется, когда начинаешь воровать идеи у самого себя. Это справедливо для всех аспектов Soul Calibur II. Не надо ничего кардинально нового – важно лишь не испортить гениальное и уже чуток подзабытое старое. Тем более что предшественник был доступен лишь гордым обладателям Dreamcast, а теперь фирменный концепт смогут оценить все владельцы PS2, Xbox или GameCube. *В основном,* те же бойцы, те же движения, те же арены, не страдающие особой интерактивностью... И конечно, те самые известнейшие интуитивные комбосы, благодаря которым неофит жанра файтингов может в два счета порвать на тряпки матерого профи, порядком ошалевшего от такого акта неуважения к собственной персоне. Да, имеются новые бойцы – например, реинкарнация Sophitia в виде Cassandr'ы, хитро замаскированная под родственную связь, или Yunsung, заменивший славного корейца Hwang'а. Даже почетный дедушка «Теккена» Heihachi, появившийся эксклюзивным персонажем для PS2 версии... Но все эти внешние обновки, вылизанные модели, обросшие полигонами, более богатые арены со скрупулезно анимированными задниками не заставят исчезнуть постоянно присутствующее чувство, что мы это уже где-то видели. И самое интересное, это нисколько не огорчает, а наоборот, вызывает радость, как неожиданный визит старых друзей.





Несмотря на предельно незатейливую аркадность, выигрыш в SC2 зависит во многом от тактики боя. Хаотичное и упорное нажимание всех кнопок подряд а-ля «в файтинги играют настоящие мужчины» пройдет лишь для новичков и первых, еще пробных поединков. Потом понимаешь, что важно удачно поставить блок, вовремя отступить, а имея почти нулевой индикатор здоровья и бросив на произвол судьбы надежду о выигрыше, полезно выполнить сальто за голову противника и одним точным ударом отправить его в пропасть.

Но зато когда в поединке сходятся два умудренных опытом бойца – начинается Магия. От происходящего на экране телевизора действа наверняка собьется дыхание даже у хладнокровного мистера Андерсона из Matrix: Reloaded. Самый закоренелый PC-геймер неосторожно приоткроет рот, наблюдая за игрой света и тени на холодном оружии, мелькающем в сумасшедших пируэтах где-нибудь среди развалин старого монастыря, к которому подбирается рассвет...

И, естественно, какой же Soul Calibur без моря бонусов? Тут и потрясающие своей художественностью арт-работы, и разные костюмы для игроков, и новые арены, и покупка оружия на выбор. Вам будет чем разнообразить графическое великолепие. Плюс куча различных режимов игры, достойно разбавляющих спартанский набор оригинальной аркады.

Забудем надоевшую тормозо-примитивность последних игр серии Tekken, забросим в пыльный и темный угол правильно-скучный подход к реализму Virtua Fighter, отправим на оплачиваемую пенсию ветеранов видеоигр, с покряхтыванием читающих мораль о единственно верном варианте файтингов – «только в 2D и только в зале аркадных автоматов». У нас есть новый король. ■



SOUL CALIBUR II
Жанр fighting
Разработчик-издатель Namco
Платформа Sony PlayStation 2
Web-сайт www.soulcalibur.com



Графика ★★★★★
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА	Невероятно увлекательный геймплей
ПРОТИВ	Отсутствие кардинальных новаций
ВЕРДИКТ	Безусловный лидер среди аркадных файтингов



Знаете ли вы, что Сильвестру Сталлоне абсолютно противопоказано сниматься в комедиях? Я не помню ни одной комической ленты с его участием, которую можно было бы оценить выше «двойки». Не так давно Слай подружился с месье Люком Бессоном, и теперь он помогает нашему «Рэмбо» в реализации очередного «Рокки». Вот и решил французский мэтр привлечь постаревшего мускулистого американца в пролог фильма «Такси 3», снятого Жераром Кравчиком («Такси 2», «Васаби») по идее того же Бессона.

Случилось так, что именно этот пролог, а заодно и вступительные титры, пародирующие стиль джеймсбондовских картин, оказались, пожалуй, самыми достойными фрагментами нового комедийного action. Когда фильм закончился, я еще несколько минут тупо сидел в раздумьях о том, что же, собственно, только что посмотрел. Назвать это скучное и тягучее действо настоящей комедией язык не поворачивается. Оригинальностью трюков и наличием «вау-фактора», которым все-таки отличались предыдущие «Такси», третья серия тоже не блещет. Весь шарм лихого водителя Даниэля и его приятеля, полицейского-неудачника Эмильена, напрочь исчезли, хотя актеры остались те же и стараются изо всех сил. Однако изначальная слабость сценарного материала губит все на корню.

Итак, преступных немцев из первой части и мафиозных японцев из второй сменили китайцы, маскирующиеся под Санта-Клаусов. Как обычно, Эмильен попадает в переделки, Даниэль спасает всех, комиссар Жибер демонстрирует свою непроходимую глупость, а в финале – всенепременный happy end. Однако вторичность и полное отсутствие оригинальности затмевают единичные удачные находки.

И еще одно маленькое замечание. Петра (если вы помните, это подружка Эмильена) намного лучше смотрелась в драках первой и второй частей, чем в образе «сильно беременной» женщины в «Такси 3». ■

TAXI 3 («ТАКСИ 3»)
★★☆☆☆
Компания TF1 Films Productions, Europa Corp., 2003
Web-сайт www.europacorp.com
Режиссер Жерар Кравчик
В ролях Сэми Насери (Даниэль), Фредерик Дифенталь (Эмильен), Емма Шеберг (Петра), Марион Котияр (Лилли), Бернар Фарси (комиссар Жибер), Линг Бай (Кью), Сильвестр Сталлоне (первый пассажир)

X2 («ЛЮДИ ИКС – 2»)
★★★★☆
Компания 20th Century Fox, 2003
Web-сайт www.x-2.ru
Режиссер Брайан Сингер
В ролях Патрик Стюарт (профессор Ксавье), Хью Джекман (Росомаха), Йан МакКеллен (Магнето), Хэлли Берри (Шторм), Ребекка Ромин-Стэймос (Мистик) и др.

Быстрее, выше, сильнее! Больше героев, больше действия, больше адреналина, больше шуток, больше шума и грохота. После весьма и весьма удачного «X-men» режиссеру Брайану Сингеру (а пара Оскаров за его работами и так числится) дали вовсю развернуться с новыми X2.

Нашему брату, по определению не знакомому с более чем 30-летней историей людей-Х, рекомендуется пересмотреть первую часть, дабы приблизиться к происходящему, однако даже без этого можно обойтись.

Фильм радует. Прежде всего изобилием гармоничных спецэффектов, новых трюков и очередными колоритными персонажами. Ромин-Стэймос в роли многоликой Мистик просто душка (фатальность в женщине так и светится), а появившийся Ночной Змей с его способностью к телепортации добавляет острых ощущений с первых же минут ленты. Актеры, уже сыгравшие в первом фильме, отлично воплотили знакомые им роли, да и новички смотрелись весьма неплохо. Разве что юбилейная, 20-я девушка Бонда Хэлли Бэрри выглядела невнятно как для Оскароносицы 2002 года. А еще на съемки X2 хотели пригласить Шакила О'Нила...

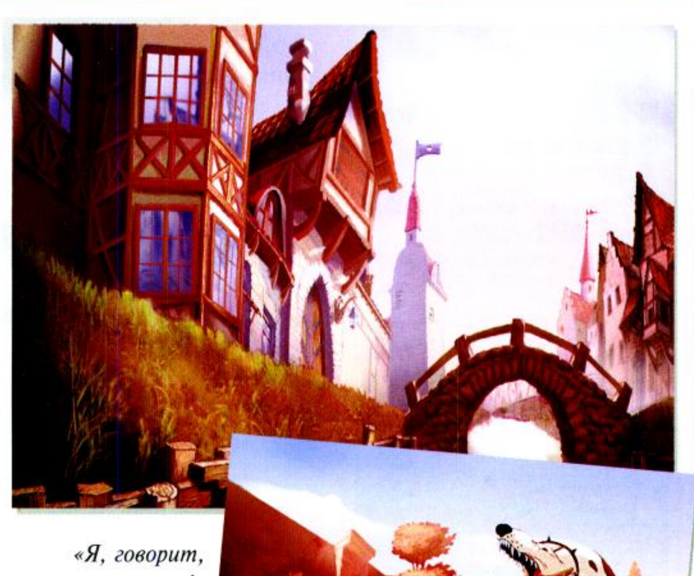
Могут раздражать постоянные скачки происходящего с места на место, но это же и в плюс. За более полное соответствие букве комиксов.

Картина для отдыха вышла на славу. Налицо и хорошие мутанты, мечтающие о «мире во всем мире», и плохие, на дух не переносящие людей, а за компанию и всех остальных (но меньше), и люди, порой пострашнее всех мутантов, вместе взятых. Присутствует и угроза гибели человечества новым технологически продвинутым методом. Да и просто жизнерадостного битья по лицу в фильме предостаточно. Как раз тот редкий случай, когда сиквел вышел лучше и без того приличного оригинала.

P. S. А для поклонников жанра все обещает быть еще приятнее – Activision продлила контракт с Marvel (до 2009 года) на издание игр по популярным сериям комиксов. Недавно вышедшая игра – X2: Wolverine's Revenge – рассчитана как на PC с GBA, так и на игровые консоли нового поколения. ■







«Я, говорит, ангел смерти!»

И все же нашу песню не задушишь и не убьешь. Отошедшая не то что на задворки памяти, а куда-то удивительно далеко за горизонт, российская анимационная школа вдруг вернулась, и в каком составе! В течение года в прокат выходят сразу 5 (!) полнометражных рисованных проектов. «Щелкунчик и Мышиный король», «Князь Владимир», «Печать царя Соломона» и «Морской дьявол» еще появятся на экранах. Но раньше всех успела питерская студия «Мельница» со своей интерпретацией сказки Вильгельма Гауфа, ранее представившая на суд зрителя лишь невнятные четыре серии «Волшебника Изумрудного города».

Нас сразу предупредили, что фильм делался для аудитории «младшего школьного возраста», а посему искать здесь смысл жизни совершенно несерьезно. Технически перед нами... правильно, все та же диснеевская мультипликация. С положенными элементами мюзикла (причем весьма посредственными – после просмотра так и не удается вспомнить ни слов, ни мотива), не слишком выразительными главными героями и не совсем удачным сценарием (к Карлику-носу приклеили Маленького Мука, да и первоисточник был глубже). Не хватило фильму и еще доли юмора, и более детальной прорисовки героев. Но все-таки ругать его не поворачивается язык. Ибо налицо как отличные фоны, так и очаровательные персонажи второго плана. Один лишь помощник колдуньи Урбан стоит проведенного перед экраном времени, а уж после стражника, списанного с героя Савелия Крамарова из «Неуловимых мстителей», у которого «вдоль дороги мертвые с косами...», и вовсе проходит желание громко сообщить о том, что перед нами очередная серость, не достойная внимания. Но главное то, что не опустились руки, не выброшены карандаши и не разъехались по забугорьям российские таланты. И пусть первый блин вышел немного комом, но прогресс ощутим, да и сравнить вскорости будет с чем.

А «1С» совсем немного не успели с релизом одноименной игры. Аркада с элементами квеста и головоломками вот-вот должна увидеть свет. И если игра окажется чуть веселее фильма, то пара приятных вечеров может быть обеспечена. ■

КАРЛИК-НОС
★★★☆☆
Компания СТВ и студия «Мельница», 2003
Web-сайт karliknos.spb.ru/
Режиссер Илья Максимов

ДОМАШНИЙ ПК

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Сергей Галенкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 6 (54), июнь 2003
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2003 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на обьекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.



Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 249 6357
(044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itc.ua



Редакция благодарит модельное агентство KARIN за помощь в оформлении номера



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC» (044) 244-8582
KSS (044) 464-0220
«Бизнес-пресса» (044) 248-7460
«Блиц-Информ» (044) 518-6682
Городская курьерская служба (044) 490-9091
«ПрессЦентр» (044) 239-1049
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот» (0622) 92-6064
«Донбасс-Информ» (0623) 45-1594
«Идея» (0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка (05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 55-8235

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Львівські оголошення» (0322) 97-1515
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410
«Фактор» (0322) 41-8391

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
«Аслан» (05549) 4-6303

ОДЕССА
«МиМ» (0482) 37-5264

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар» (0692) 71-6219
«Экспресс-Крым» (0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы (0572) 43-1189
Киктев Г. С. (0572) 62-7821

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М.Н.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2003 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244–8582

АППАРАТНЫЕ СРЕДСТВА ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

★★★★☆

В. Г. Соломенчук. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 512 с., ил.



Данная книга состоит из главы с различным информационным наполнением и методикой подачи сведений. В первую очередь это вводные и обзорно-исторические разделы. В них содержатся по большей части азы построения аппаратуры современного компьютера – рассмотрен широкий круг вопросов с минимальной, но достаточной для понимания сути дела глубиной.

Разделы второго типа (а их большинство, они посвящены памяти, жестким дискам, видеоадаптерам, мониторам и т. д.) касаются практических вопросов. В них описаны принципы функционирования тех или иных устройств. Но, что главное, в этих главах есть множество рекомендаций по непосредственной работе с «железом» – как собирать, разбирать, подключать, отсоединять, тестировать...

Книга удачно иллюстрирована, она читается легко, хотя язык изложения во многих местах позаимствован из не лучших представителей серии «...для «чайников». Однако недочеты языка не портят в общем вполне благоприятного впечатления от чтения.

Таким образом, читателю предлагается практическое руководство по основам аппаратного обеспечения ПК, содержащее достаточно много справочной информации. ■

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА АППАРАТНОМ УРОВНЕ: СПЕЦИАЛЬНЫЙ СПРАВОЧНИК

★★★★☆

В. Г. Кулаков. – 2-е изд. – СПб.: Питер, 2003. – 848 с, ил.



Книга представляет собой солидный справочник по самым разным функциям BIOS, а также операционной системе MS-DOS. Это и функции PCI BIOS для доступа к устройствам, подключаемым через шину PCI, и команды VGA (VESA) BIOS для эффективного управления экранными режимами, и функции для работы с дисками, портами ввода/вывода, мышью, шиной USB, принтерами, сетевыми адаптерами и многое другое.

Однако пособие содержит не только чисто справочную информацию: приведены многочисленные примеры программирования процедур доступа к различным устройствам на традиционном для подобного рода задач языке Ассемблер. Это позволяет научиться создавать эффективные процедуры управления устройствами, включающие низкоуровневые механизмы.

Для широкой пользовательской общественности книга представляется интересной в первую очередь как углубленный учебник по программированию, хотя обзорно-теоретических сведений общего характера в ней маловато. Но если вы интересуетесь возможностями взаимодействия компьютера с периферией, то наверняка найдете достаточно полезной информации. ■

НОВЕЙШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

★★★☆☆

В. П. Леонтьев. – 5-е изд., перераб. и доп. – М.: ОЛМА-Пресс, 2003. – 957 с., ил.



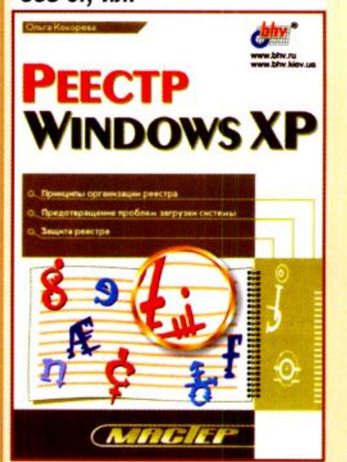
В книге рассмотрен широкий круг вопросов, но изложение во многих случаях весьма поверхностное. Кроме того, материал подобран больше обзорный, нежели энциклопедический и справочный. Поэтому для основательного изучения какой-либо темы наверняка придется использовать и другую литературу. Но некоторые разделы, например, касающиеся установки и эксплуатации операционной системы, работы в Internet, достаточно практичны.

Автор старается сделать текст книги по возможности легко читаемым. Для этого он использует соответствующий язык изложения, отдавая дань разнообразным сведениям из области толкования компьютерного жаргона, рассказам из жизни и т. д. Из этого можно заключить, что фактически книга представляет собой популярно-развлекательное чтиво и ориентирована на подростково-юношескую аудиторию. Если кому-то хочется просто почитать о компьютере как об одном из современных «чудес света», он, наверное, получит удовольствие от чтения и найдет книгу вполне оправдывающей потраченные средства. ■

РЕЕСТР WINDOWS XP

★★★★☆

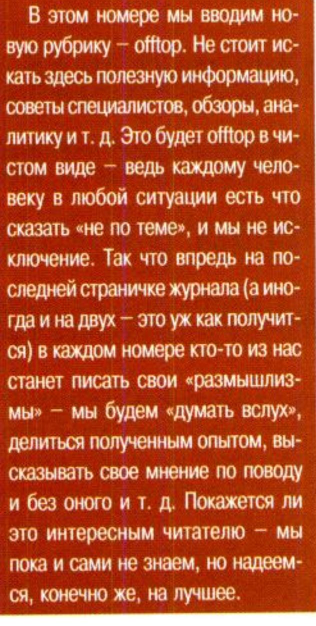
О. И. Кокорева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 560 с., ил.



Если судить по кругу поднятых вопросов, книга весьма солидная – все сколько-нибудь важные с практической точки зрения проблемы в ней рассмотрены достаточно подробно. По всем темам имеются теоретические введения, методические рекомендации ну и, наконец, практические руководства по использованию важнейших инструментов. Особенно показательны и полезны в этом отношении главы, посвященные настройке Windows. Они содержат материал, касающийся как программных средств, так и аппаратуры. Приведен неплохой справочник по основным ключам реестра.

Но язык книги чрезмерно сложен, а главное – в методике подачи материала заметны недостатки. В частности, бросается в глаза некоторое нерациональное совмещение (смешивание) общего и частного, что затрудняет понимание. Не всегда продуман и последователен порядок изложения. В результате вопросы, возможно, не так уж и сложные для понимания рядовым пользователем, воспринимаются с явным напряжением. Это видно уже с первой, обзорной, главы.

Несмотря на недостатки, в целом книга принадлежит, наверное, к числу лучших изданий, посвященных проблематике работы с реестрами различных версий Windows. ■


В этом номере мы вводим новую рубрику – offtop. Не стоит искать здесь полезную информацию, советы специалистов, обзоры, аналитику и т. д. Это будет offtop в чистом виде – ведь каждому человеку в любой ситуации есть что сказать «не по теме», и мы не исключение. Так что впредь на последней страничке журнала (а иногда и на двух – это уж как получится) в каждом номере кто-то из нас станет писать свои «размышлизмы» – мы будем «думать вслух», делиться полученным опытом, высказывать свое мнение по поводу и без оного и т. д. Покажется ли это интересным читателю – мы пока и сами не знаем, но надеемся, конечно же, на лучшее.

Олег Данилов

Под двойным апостольским крестом

Два романа, прочитанных вашим покорным слугой еще в юном возрасте и произведших на неокрепшее детское сознание просто неизгладимое впечатление, были великолепные «Звезды Эгера» Геза Гардони и «Последний консул» В. Владимирова. Естественно, мне всегда безумно хотелось побывать в местах описываемых в книгах событий. В Солдайской крепости, где в 1475 году вместе с другими защитниками заживо сгорел последний консул города Христофор ди Негро, я бывал неоднократно, а вот попасть в Эгер все както не получалось. И только в мае этого года мне удалось выбраться в Венгрию, причем я, конечно же, выбрал турпоездку с посещением знаменитой цитадели.

Не верьте, если вам скажут, что понять любую страну можно, прочитав десяток исторических книг, географических справочников или просмотрев передачу типа «Клуба путешественников». Наглая ложь. Для того чтобы почувствовать Венгрию, страну, завещанную Деве Марии, нужно...


Собор Святого Матиаша. Вместо одного из крестов – ворон с кольцом в клюве

Подняться, обливаясь потом под не по-весеннему жгучим солнцем, на крутой холм Будайской крепости... Окунуться в красные от железа и суглинка целебные термальные воды Хайдусобосло... Задумчиво побродить по огромному амфитеатру древнеримского Аквинкума, столицы провинции Панонии... Взобраться, сбивая дыхание и преодолев сотни ступенек, на купол колоссальной Эстергомской базилики... Вдохнуть дурманящий аромат токайского «Ажу» урожая благословенного 1993 года... Обнять любимую на ступеньках Рыбацкого бастиона, как будто специально созданного для поцелуев... Всем телом почувствовать ураганный ветер Вышеградской крепости... Увидеть вместо креста на одном из шпилей величественного собора Святого Матиаша железного ворона с кольцом в клюве... Поднять бокал темно-красной, почти черной, эгерской «Бычьей крови», стопку «Паленки» или безумно горького, настоянного на 14 травах «Уникума»... В сгущающихся сумерках перейти Дунай по цепному мосту графа Сечени, любуясь похожим на марципановый торт зданием Парламента... Прогуляться по кривым улочкам слишком лубочного, но все же очень милого Сентендре... Отведать ароматный суп-гуляш и пикантное лечо, сидя в кафе на берегу реки... Хоть раз увидеть в ночи фантастический, невозможный замок Вайдахуняд... Потрясенно замереть перед короной Святого Иштвана с трогательно погнутым крестом в навершии... Стоя перед статуей вождя венгерских племен Арпада, услышать необыкновенную историю поиска и обретения Родины... Спуститься в темный лабиринт Будайского замка и выпить вина из фонтана Ренессанса... И наконец... Встать на щедро политых кровью бастионах Эгерской крепости, где в 1552 году последние воины Венгрии под командованием коменданта Иштвана Добо отстояли если не свободу, то честь своей Родины, почти два месяца сдерживая в двадцать раз превосходящую их армию турок... Крепость пала, но страна под сенью двойного апостольского креста возродилась после 150 лет оккупации...


Лабиринт Будайской крепости. По утверждению археологов, этому отпечатку – 40 млн. лет ☺


Эгерская крепость. Западный бастион

Вернувшись домой, я опять, забросив в канун Дня Победы великолепный «Блицкриг», начал играть в «Европу II» – естественно, за Венгрию. Приняв управление страной в эпоху Сигизмунда Люксембургского, я, надеюсь, не повторю главную ошибку короля Матиаша... Турки никогда не ступят на территорию страны Девы Марии, Эгер не будет сдан, а над минаретами Аль-Софии опять поднимутся кресты... двойные апостольские кресты Венгрии.

Лишь в игре, ведь история не терпит сослагательных наклонений... ■

Сергей Светличный

Охота пуще неволи, или Особенности национальных покупок в онлайне

Загорелся я недавно одной идеей – обзавестись для своей игровой консоли Sony PlayStation 2 парой-тройкой новых аксессуаров. Ну там кабель SCART RGB для кардинального улучшения изображения, переходник PS2/N64-to-USB для подключения к ПК консольных геймпадов и световой пистолет Scorpion 3 (как бы захотелось новых ощущений). Дальше начинается почти детективная история.

Естественно, в Украине почти ничего из вышеперечисленного найти не удалось. Российские онлайновые магазины смогли меня удивить только своими ценами, но не ассортиментом. Расширив область поиска, я добрался до Великобритании и понял, что был несправедлив по отношению к российским магазинам – цены в онлайне Туманного Альбиона были ненамного ниже, нежели у нашего северного соседа (а если учесть доставку, так и вообще выше). Пришлось обратить свой взгляд на восток – и в «широко известном в узких кругах» гонконгском магазине Lik-Sang (*www. lik-sang. com*) я нашел все, что меня интересовало, причем уровень цен там оказался, мягко говоря, существенно ниже. Решение было принято, осталось разобраться с оплатой и доставкой.

В отличие от западных онлайновых магазинов, их азиатские коллеги по большей части готовы отправлять товары в любую точку мира – как говорится, «вы, главное, купите, а мы уж доставим». Так, Lik-Sang предложил несколько вариантов, различающихся между собой по стоимости, скорости доставки и ряду других параметров. Тщательно взвесив все «за» и «против», я решил остановиться на курьерской службе UPS. Меня прельстили неприлично быстрые сроки доставки, возможность отслеживания местонахождения посылки по мере ее путешествия по миру, денежная компенсация в случае ее повреждения и тот факт, что ближайшее представительство UPS находится в двадцати минутах езды от моего места работы. Все эти «за», в конце концов, перевесили единственное «против» – данный вариант доставки является самым дорогостоящим и вдвое превосходит цену самой посылки.

Оставался самый щепетильный вопрос – оплата. Нам (в смысле – жителям Украины), как мне поначалу казалось, подходят всего два способа: кредитная карточка (принимаются Visa и MasterCard) и Western Union. Поскольку карточкой я до сих пор не обзавелся, все богатство выбора свелось к WU. Его я и указал на финальной стадии оформления покупки, после чего буквально через пару минут мне прислали по электронной почте подтверждение получения заказа и инструкции по осуществлению денежного перевода.

В ближайшем отделении одного киевского коммерческого банка, чье название я не указываю специально, я сначала долго объяснял, что мне нужны именно СИНИЕ бланки QuickPay, а не ЗЕЛЕНЫЕ, которые мне предложили, и что да, я уверен: требуется именно Western Union. Затем, когда требуемые бланки были обнаружены и заполнены (но не ранее), меня не очень приятно удивили размером комиссионных – 20% переводимой мной суммы. В конце концов, после всех пертурбаций, консультаций с другими сотрудниками отделения, длительного изучения инструкции и звонков в центральный офис симпатичная девушка огорчила меня известием, что, оказывается, согласно постановлению НБУ, физическое лицо может осуществить перевод валюты за рубеж на счет юридического лица только по предъявлению выставленной им счет-фактуры с переводом на русский. Это был финиш. Я получил на руки уже внесенные в кассу деньги, принял тысячу извинений и распрощался с банком. Замечу тут же, что дела обстоят на самом деле еще хуже – как мне объяснили уже в другом банке, украинское физлицо вообще не может перевести деньги зарубежному юрлицу в счет оплаты товара – только услуг.

Пораскинув мозгами, я решил завести-таки себе карточку (тем более что ее открытие обойдется в сумму, ненамного превышающую размер чуть было не уплаченных комиссионных), что и сделал в кратчайшие сроки. «Заказ принят в обработку». Ура? Почти.

На следующий день я получил письмо из Lik-Sang, в котором меня на не самом лучшем английском очень вежливо попросили в качестве подтверждения того, что я расплатился именно своей карточкой, отправить им по факсу или электронной почте ее перед и зад. Требуемая операция была проделана – правда, в силу врожденной недоверчивости часть цифр на отсканированном изображении я все-таки затер (кто его знает, через какие руки будет идти это письмо...). Lik-Sang такое надругательство над карточкой не смутило, и... нет, заказ они выслать не успели – наступила католическая пасха. Через неделю посылка действительно ушла на мой адрес – но тут наступил наш Первомай. В общем, на руки я ее получил почти через три недели после заказа (немного отличается от обещанных четырех дней, правда?), причем попутно пришлось уплатить таможенный сбор, в полтора раза превышающий цену самого товара, – стоимость пересылки была любезно включена в облагаемую налогом сумму. На предъявленное мною письмо первого зама председателя Государственной таможенной службы Украины «Про таможенное оформление международных почтовых отправлений», где говорилось о том, что таможенный сбор не берется с услуг почтовой службы, был получен гениальный ответ: «Так то ж про почтовые службы – а мы курьерская!». Возразить было нечего, пришлось платить.

На этом эпопея закончилась – пусть покупка в итоге мне обошлась почти в пять раз дороже собственно стоимости товара, я убедился в том, что даже в нашей стране принципиальная возможность делать заказы в Internet все-таки существует. Правда, следующая покупка состоится явно нескоро, да и способ доставки придется подыскать более удобный. А пока что я наслаждаюсь улучшившимся изображением в играх и DVD-фильмах, отстреливаю монстров с помощью светового пистолета... и заодно прислушиваюсь к своим ощущениям – не поднимается ли у меня температура... Впрочем, это уже совсем другая история. ■